Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

COMPUTEC VERLAG 12/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

Die Nr.1

DM 9,90 mit CD-ROM

VIRGIN-CD

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Tomb Raider 2

Ausführlicher Testbericht auf 8 Seiten!

ZWEITEILIGES RIESENPOSTER



Lara Croft im Pool

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer:
Registrierungspasswort:

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

25 SPIELBARE DEMOS
u. a. Age of Empires, Bleifuß Rally, Resident Evil, Baphomets Fluch 2, Kick Off 98, Int. Rally Championship

15 AKTUELLE PATCHES
u. a. Schleichfahrt 3Dfx, Dungeon Keeper v3.0, X-Wing vs. TIE Fighter 3Dfx

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM

NEU! 32 Seiten Hardware: Komplettsysteme und 3D-Karten im Test!
Tips & Tricks: C&C2: Vergeltungsschlag, Dark Reign, Total Annihilation



MULTI COVER® ges. geschützt: Herstellung U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

WHATS UP?

Zu-ga-be! Zu-ga-be!

Da staunt der Laie und den Fachmann wundert gar nix mehr: Die zweite Alarmstufe Rot-Missiondisk „Vergeltungsschlag" belegt den dritten Platz der Karstadt-Verkaufscharts – ganz knapp hinter Activisions Dark Reign, aber noch weit vor Total Annihilation (Platz 10). Selbst der „Gegenangriff", die erste C&C 2-Zusatz-CD, verkauft sich derzeit besser als das 3D-Echtzeitstrategiespiel von Cavedog. Was lernen wir daraus? Zum einen, daß eine gewisse skeptische Grundhaltung gegenüber allzu ambitionierten „Wachablösern" vorzuherrschen scheint, zum anderen läßt sich am Erfolg einer Zusatz-CD auch die Langzeitmotivation eines Spiels ablesen – kein Mensch gibt zwischen 20 und 40 Mark für NOCH mehr Missionen eines Erzlangweilers aus. Bei Top-Programmen wie Die Siedler 2, WarCraft 2 und eben Command & Conquer liegt die Quote bei satten 50 % – was eindeutig für die hohe Qualität dieser Programme spricht. Und damit schließt sich der Kreis zur aktuellen Ausgabe, in der wir u. a. die Deeper Dungeons von Dungeon Keeper erforschen, den Have a N.I.C.E. Day-Track Pack probefahren und das Expansion-Set zum Industrie-Giganten analysieren. Außerdem im Angebot: ein Ausblick auf Diablo Hellfire (ab Seite 40) – wetten, daß wir diese Zusatz-CD noch vor Weihnachten sowohl in den Händlerregalen als auch in den Top 5 der Charts finden werden?

Weitere News aus der Redaktion:

- Weil wir wollen, daß PC Games-Leser zu den bestinformiertesten Kennern der PC-Spieleszene gehören, besprechen wir – wie versprochen – auch diesmal die größten Kracher des Monats in Form superausführlicher Tests. Alles über Tomb Raider 2 starring Lara Croft und die LucasArts-Machtprobe Jedi Knight lesen Sie ab den Seiten 138 und 102!
- Immer neue Prozessoren, 3D-Grafikkarten, Modems, Joysticks, Lautsprecher, CD-ROM-Laufwerke - wer soll denn da noch durchblicken?!? Sie zum Beispiel: Ab sofort wird der 20-seitige Sonderteil „Hardware Xtra" mitgeliefert, der fundierte Tests und Reportagen rund um spielerevelante Peripherie bietet. Zu den zukünftigen Standards gehört außerdem das „Online Xtra", das Sie über das Geschehen im Internet auf dem laufenden hält.
- Und das ist noch lange nicht alles: Für die PC Games 1/98 planen wir eine ganze Reihe von Neuerungen, wobei wir auch etliche gute Ideen aus den Reihen unserer Leser verwirklichen. Neugierig? Mehr dazu an gleicher Stelle im nächsten Heft!



Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe, die neben den angesprochenen Hardware- und Online-Rubriken eine Sonderbeilage zum mutmaßlichen Wing Commander-Killer I-War umfoßt – mal ganz abgesehen von zwei prallgefüllten CD-ROMs mit Unmengen hochkarätiger Demos, einem Lara Croft-Poster und satten 350 Seiten Previews, Reviews und Tips & Tricks.

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

REVIEW

Lara Croft hat fast schon Kultstatus unter Computerspielern. Egal ob auf dem Saturn, der Playstation oder dem PC, die draufgängerische Powerfrau konnte im vergangenen Jahr jedes System im Sturm erobern. Jetzt startet sie in ihr zweites Abenteuer, das noch rasanter, abwechslungsreicher und kniffliger werden sollte. Ob sich die Erwartungen erfüllt haben, lesen Sie ab Seite 138.

TOMB RAIDER 2

138

SPECIAL

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von Doppelpaß und eine Testversion des Online-Rollenspiels Meridian59. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im aufgeklebten Booklet auf Seite 3.

Demos

7th Legion • Age of Empires • Close Combat 2* • Counter Action* • Drilling Billy* • Dynamite* • Excalibur 2555AD* • Flying Saucer* • Forsaken (selbstlaufendes Demo)* • Galapagos* • International Rally Championship • Jedi Knight • Kick Off 98* • KKND Extreme* • MageSlayer* • N.I.C.E. -Track Pack* • Need for Speed 2 SE (3Dfx-Demo)* • Pax Imperia 2: Die Sternenkolonie* • Rayman's World* • Schleichfahrt (3Dfx-Demo)* • The Reap* • War Wind 2* • Wing Commander Prophecy (Trailer)* • Zork: Der Großinquisitor*

Bugfixes

Anstoß 2 V1.3 (deu)* • Constructor Win95-Upgrade (eng)* • Dungeon Keeper V3.0 (eng)* • Earthworm Jim 1+2 PCG-Plus-Update (eng) • Hexen 2 V1.09a (eng)* • Moto Racer Polygon-Update (eng)* • No Respect V1.1 (eng)* • Schleichfahrt 3Dfx-Update (deu)* • Schleichfahrt V1.120 (deu)* • SEGA Rally MMX-Patch (eng)* • Swing V104 (deu)* • UEFA Champions League - neue VESA-Treiber (eng)* • UEFA Champions League 3Dfx-Update (eng)* • UEFA Champions League Mystique-Update (eng)* • X-Wing vs. TIE Fighter 3Dfx-Update (eng)*

Specials

3DFX Direct 3D Treiber V2.13* • AOL-Software V3.0i* • Direct-X 5.0* • Glide Treiber V2.42* • Meridian59 Zugangssoftware* • Shiny Benchmark * • Lords of the Realm 2 - Siege Pack (Design-Wettbewerb)* • N.I.C.E. Track Pack - Bonus Track*



102 JEDI KNIGHT

Noch ist kein Ende in Sicht: mit Jedi Knight erscheint in diesem Jahr schon das dritte Spiel rund um Darth Vader, Luke Skywalker & Co. Ob es sich gegen die harte Konkurrenz im Genre 3D-Action durchsetzen konnte, erfahren Sie ab Seite 102.



40 DIABLO: HELLFIRE

Schon bald soll die erste Mission-CD zu Diablo auf den Markt kommen. Neue Helden, neue Monster und neue Herausforderungen soll Hellfire bieten, wir haben uns die vielversprechende Erweiterung angesehen und informieren Sie ab Seite 40.



114 ARMORED FIST 2

Mit Comanche 3 konnte NovaLogic seinen Ruf als Herstellern von erstklassigen Simulationen mit einem Schuß Action bestätigen. Mit Armored Fist 2 versucht das Unternehmen diesen Erfolg zu wiederholen. Mehr ab Seite 114.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über alte Zeiten

Autos sind nicht mehr das, was sie mal waren, Frauen sind nicht mehr das, was sie mal waren und Fußball ist auch nicht mehr das, was es mal war. Spieler fahren lieber Sportwagen, lassen sich in der Presse über das Privatleben der Kollegen aus und vergessen dabei völlig auf dem Platz Leistung zu bringen. Warum also als Hersteller sündhaft teure Lizenzen erwerben, wenn das **Herz jedes Fans** den alten Zeiten nachtrauert? Erinnern Sie sich eigentlich noch an die Weltmeisterschaft 1974? Gut, das war knapp vor meiner Zeit, aber wenn ich mir die Dokumentationen auf DSF oder Eurosport ansehe, kommt mir oft der Gedanke, daß es sich damals noch um ehrlichen Fußball gehandelt hat. Was spricht also dagegen, ein Spiel – lassen Sie mich überlegen – mit dem Titel **World Cup 74** auf den Markt zu bringen? Nichts! Oder fast nichts. Die einzige Schwierigkeit wäre die prinzipielle Umsetzung der Spielweise, die im Laufe der Jahre körperbetonter geworden ist. Aber selbst wenn das nicht funktioniert, die stärkeren Namen sprechen für sich. Was sind schon Matthias Sammer, Jürgen Klinsmann und Andy Köpke gegen Franz Beckenbauer, Gerd Müller und Sepp Maier? Auch auf internationaler Ebene haben **die ehemaligen Nationalspieler** einen besseren Ruf als die heutigen Primadonnen. Und optisch kann man das sicher klasse in Szene setzen: heruntergelassene Stutzen ohne Schienbeinschoner, voluminöse Haarpracht und das Trikot muß nicht nach Verordnung in die Hose gezogen werden.
Papyrus versucht es eigentlich im Rennsportbereich gerade vorzumachen. Anstatt auf die **Formel 1-Welle** aufzuspringen, wird mit Grand Prix Legends eine Zeitreise in die Vergangenheit unternommen. Das Resultat kann völlig neue Ansätze mit sich bringen – und das ohne Millionen für eine Lizenz.

Shadow Master

3D-Action von Psygnosis

Psygnosis will kurz nach dem Jahreswechsel Shadow Master auf den Markt bringen. In diesem 3D-Actionspiel müssen Sie sich auf der Suche nach einem herrschsüchtigen Außerirdischen durch 16 Level schlagen, an deren Ausgang jeweils ein gigantischer Endgegner wartet. Die Grafiken basieren auf Skizzen von **Rodney Matthews**, der sich im Fantasy-Bereich eines sehr großen Bekanntheitsgrads erfreut.



Durch 16 gigantische Level müssen Sie sich in Shadow Master, dem neuen 3D-Actionspiel von Psygnosis, kämpfen. Geplanter Release: Anfang 1998.

Extreme Warfare

Trilobyte wendet sich neuem Genre zu

Trilobyte kehrt dem **interaktiven Spielfilm** den Rücken zu und versucht sich mit Extreme Warfare im Action-Genre. Mit Land- und Lufteinheiten liefern Sie sich heiße Auseinandersetzungen auf der Marsoberfläche. Insgesamt stehen 30 Singleplayer- und 30 Multiplayer-Missionen zur Verfügung, wobei Sie entweder gegen menschliche Mitspieler antreten oder mit ihnen auf einer Seite kämpfen können.

Blade

Friendware plant Veröffentlichung

Bereits Anfang des Jahres konnten wir über Blade berichten. Jetzt scheint der Veröffentlichungstermin näher zu rücken, weitere Details wurden bekannt: mit mehr als 30 Waffen kämpfen Sie sich durch 20 Level. Gegen 15 verschiedene Monstertypen müssen Sie sich zur Wehr setzen. Blade wird **alle gängigen 3D-Chipsätze** wie 3Dfx, PowerVR und Rendition Verite direkt unterstützen, alle anderen Karten werden über Direct3D angesprochen.



Unter den 15 verschiedenen Monstern befinden sich auch Flugwesen.

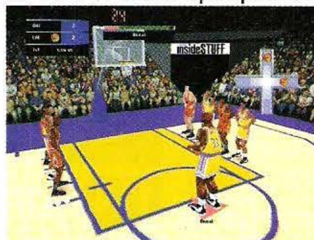


Dank D3D-Unterstützung bietet Blade photorealistische 3D-Grafik.

NBA Action 98

Sega bringt Basketballspiel

Sega werkelt eifrig an neuen Sportserien für den PC. Nach Worldwider Soccer soll nun auch NBA Action für den PC konvertiert werden. Das Spiel soll über ungewöhnliche Kameraperspektiven verfügen und ein sehr konsolenlastiges, actionorientiertes Gameplay bieten. Die Grafik macht jetzt schon einen sehr guten Eindruck.



An Basketballspielen herrscht derzeit kein Mangel. Sega geht mit NBA Action 98 trotzdem ins Rennen.

Balls of Steel

Neuer Flipper von Epic Megagames

GT Interactive veröffentlicht noch im November Balls of Steel von Epic Megagames. Der Flipper umfaßt fünf Tische, deren Themen auf diversen Computerspielen beruhen. Dabei besteht die Möglichkeit, den Bildschirm **scrollen** zu lassen oder zu **fixieren**. Es stehen Auflösungen bis zu 800x600 Bildpunkten zur Verfügung.



Ob Balls of Steel mit Empires Pro Pinball: Timeshock! mithalten kann wird im November entschieden.

Adventure & Rollenspiel



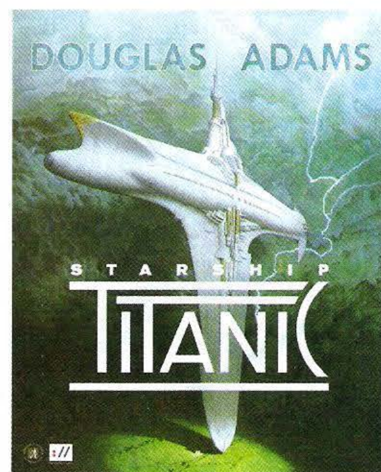
Thomas Barovskis about English Humour

Da haben sich die Leute von **Adventure Soft** wohl etwas **zu früh gefloyd!** Wer nicht nur den deutschen Zeitschriftenmarkt verfolgt, sondern im Internet auch mal die eine oder andere Meinung von englischen Fachleuten verfolgt, wird sich über die **sehr abweichenden Wertungen** für das neue Adventure Floyd wundern. Während wir von der PC Games immerhin satte **80 Wertungspunkte** spendieren, schneidet das selbe Spiel im bekannten britischen Magazin „PC Zone" beispielsweise mit enttäuschenden 50 Prozent ab. „Irgendeiner muß sich da getäuscht haben", folgert der aufmerksame Leser nicht ganz unberechtigt. Während eine Wertung von 80% nämlich immer noch als Kaufempfehlung gelten soll, wird noch einem Spiel mit 50 Prozent wahrscheinlich kein Hahn krähen. Beim Querlesen der Äußerungen des englischen Kollegen stößt man aber alsbald auf eine einleuchtende Erklärung für das Dilemma. Von **schmerzhaft erzwungenem Humor** ist da die Rede und von einer Stimme, die klingt wie **„a more confident Mr. Bean"**. Stellen Sie sich nur einmal vor, Lara Croft hätte den Tonfall und den Humor von Margarethe Schreinemakers - das könnte nicht gutgehen. Die deutschen Partner Bomico und Sunflowers zeigten den Engländern indes, wie man es besser macht: Alle Texte wurde nicht einfach nur übersetzt, sondern **komplett neu geschrieben**, und als Sprecher wählte man Leute, denen ihre hochbezahlte Arbeit **offensichtlich Spaß macht** (die Synchronsprecher von Brad Pitt und Whoopi Goldberg). Dieses Beispiel zeigt mal wieder, wieviel von einer **gewissenhaften Übersetzung** ins Deutsche letztendlich abhängt.

Starship Titanic

Douglas Adams PC-Spiel bald auf deutsch

Die Werke des Science Fiction-Schriftstellers **Douglas Adams** („Per Anhalter durch die Galaxis") erfreuen sich nicht nur auf der grünen Insel riesiger Beliebtheit, sondern bekanntermaßen auch in unseren Breiten. Was mit Büchern klappt, müßte mit einem Spiel schon lange funktionieren - dachte man sich beim **NBG-Verlag** und beschloß, das Adventure „Starship Titanic" bald in einer **komplett deutschen Version** zu veröffentlichen. Das von Adams eigenhändig entworfene Spiel handelt von dem gigantischen Raumschiff Titanic, dessen Besatzung auf recht unkonventionelle Weise mit einem Erdling Kontakt aufnimmt: Es kracht eines Abends zielsicher **durch seine Wohnzimmerdecke.** Nachdem der erschrockene Gastgeber sich einen Weg in das Innere des stählernen Kolosses gebahnt hat, wird er mit einer Inneneinrichtung konfrontiert, die irgendwo zwischen dem Ritz, dem Chrysler-Gebäude und einer altägyptischen Grabkammer anzusiedeln ist. Die Aufgabe des Spielers ist nun, herauszufinden, wie es zu dem Unfall kommen konnte... Damit die Kommunikation mit den Aliens klappt, steht dem Helden ein Sprachcomputer zur Seite, der **mehr als 500 Wörter** übersetzen kann. Das reine Windows 95-Spiel wird vermutlich noch **Anfang November** in den Läden stehen.



Alles im Lot auf'm Boot? Dem Raumschiff Titanic ergeht es leider nicht anders als seinem realen Vorbild.

Driven

Neuer Blödsinn von Parroty Interactive

Der durch seine Myst-Parodie bekanntgewordene Hersteller **Parroty Interactive** hat mit den Blödel-Spielen „Star Warped" und „The X-Fools" erst kürzlich wieder bewiesen, wie sehr sich **über Humor streiten** läßt. Nachdem der Myst-Nachfolger Riven nun weltweit erhältlich ist, zögerten die heiteren Zeitgenossen nicht lange und kündigten schon die **passende Parodie** an. Bekannt ist bis jetzt nur der Name: **„Driven"** soll definitiv noch viel, viel lustiger werden (gähn!) als der Vorgänger „Pyst".

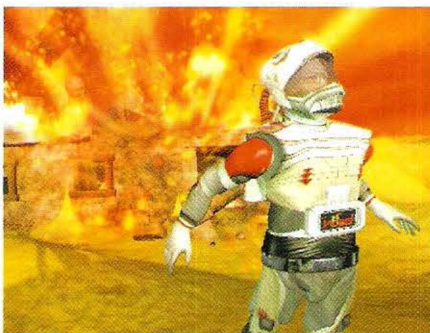


Da steppt der Bär... pardon... tanzt der Ewok. Nach Star Wars (Test im Review-Teil) wird bald auch Riven auf die Schippe genommen.

Space Bermuda 2

Preiswertes Grafikadventure im Stil von Myst

Wer sich des öfteren in den Filialen der Firma Vobis herumtreibt, sollte ab November einen gelegentlichen Blick auf die Ladentheke werfen. Auf der CD-ROM **„Vobis Virtual Space 2"**, die für DM 9,90 in allen Verkaufsstellen der Firma erhältlich ist, findet man neben deren multimedialem Produktkatalog nämlich auch ein ganz taugliches Grafikadventure mit dem Namen „Space Bermuda 2". In der Rolle eines Spezialagenten wird der Spieler darin von unsichtbaren Kräften in ein anderes Universum entführt. Dort strandet er auf einem einsamen Wüstenplaneten, der die Überreste einer untergegangenen Kultur beherbergt. Mit seinem großen Vorbild Myst kann das Werbespiel freilich nicht konkurrieren, trotzdem werden **360°-Kopfbewegungen**, zahlreiche **gerenderte Zwischenfilme** und **deftige Puzzles** geboten. Programmiert und entworfen wurde Space Bermuda 2 von der Kölner **Firma Westka Kommunikation**, die für „Ritter Sport" und „Hohes C" bereits ähnliche Projekte verwirklichte.



Werbung im Weltall: In Space Bermuda tragen Sie einen todschicken „Vobis"-Raumanzug.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner bittet um Spenden

Zwischen 30 und 70 Prozent aller Privathaushalte besitzen mittlerweile einen PC. Offensichtlich sind die Marktforscher etwas überfordert, fest steht jedoch, daß trotz der Flaute in den privaten Geldbeuteln die **Anzahl der heimischen Computer ständig steigt**. Auch dieses Jahr wird der Prozentsatz computerisierter Haushalte in der Weihnachtszeit rapide ansteigen, der aktuelle Preisverfall wird schon dafür sorgen. Einen **bestens ausgestatteten Pentium** erhält man bereits für **unter DM 2000,-**, brauchbare 17-Zoll-**Monitore sind sogar im Aldi zu finden.** Mehr als jemals zuvor riskiert der preisbewußte Verbraucher aber, sein Geld in veraltete Technologie zu investieren. Der Pentium II mit seinen 300 MHz steht schon in den Läden, neben den bereits bekannten MMX-Erweiterungen bringt er vor allem einen neuen Bus mit sich. **Die AGP getaufte Schnittstelle vervielfacht die Geschwindigkeit**, mit der das System auf Grafikkarten zugreifen kann, und wird damit grafisch aufwendigen Spielen und Simulationen gehörig Beine machen. Neben Grafikkartenherstellern haben sich leider auch namhafte Softwarehäuser für die direkte Unterstützung des AGP ausgesprochen, wie bei der 3Dfx-Karte **wird sich ein Standard etablieren**. Die Kompatibilität mit anderen Systemen wird auf der Strecke bleiben. Sind bereits jetzt viele Spiele ohne 3Dfx-Karte viel zu langsam, so werden **in Zukunft ohne AGP oder 3Dfx** (sollte hier gar ein UND stehen?) wohl **kaum noch akzeptable Geschwindigkeiten** erreichbar sein – wohlgemerkt auf einem mit 200 MHz getakteten Pentium!

F-22 Raptor

Hardwareersatz für Besitzer schneller Hardware



Durch hochoptimierte Softwarebausteine sind solche Nebelschwaden auch ohne 3Dfx-Karte möglich.

Mit F-22 Raptor hat NovaLogic einen Nachfolger zu F-22 Lightning II in Arbeit. Die Flugsimulation hat bereits im Vorfeld für viel Aufruhr gesorgt, da sich NovaLogic und Interactive Magic um die Verwendung des Namens streiten. NovaLogics Version jedenfalls kann mit einigen **beeindruckenden Features** aufwarten: Neben der **massiven Multiplayerfähigkeit** (bei 50 Usern liegt momentan das Limit) soll vor allem die neue Grafikengine für Furore sorgen, die eine **3D-Beschleunigerkarte unnötig** macht. Die Berechnung weicher Texturen, des Lichteinfalls etc. setzt allerdings hochgetaktete Rechner voraus.

Tank!

Digital Image Design wird seinem Image untreu



Der Standort des Panzers neben den Benzinfässern ist nicht ganz ungefährlich.

Das britische Softwarehaus Digital Image Design (berühmt durch die Flugsimulationen TFX und EF2000) wagt sich auf fremdes Terrain. Hinter dem Arbeitstitel Tank! verbirgt sich ein Panzerspiel, das einerseits das **physikalische Verhalten** einiger Panzer perfekt simuliert, andererseits den Schwerpunkt eindeutig auf Action legt. Um eine interaktive Umgebung zu ermöglichen, wird **jedes Objekt** auf dem Spielfeld **einzeln erfaßt**. So rollen Fässer Abhänge hinab, Geschosse prallen an Laternenmasten ab, und eine explodierende Munitionskiste wird auch die nebenstehenden Kisten in Mitleidenschaft ziehen. Mit einem Erscheinen von Tank! ist erst nächstes Jahr zu rechnen.

Freie Jagd

Zeitgemäßer Nachfolger von Chuck Yeager?



Weiche Flugzeugkonturen und ein realistisches Flugmodell sind das Aushängeschild von Freie Jagd.

Von Psygnosis kommt Freie Jagd, eine militärische Flugsimulation aus der Zeit **nach dem Zweiten Weltkrieg**. Der auch im britischen bekannte Begriff „freie Jagd" bedeutet den Dogfight ohne Bodenkontrolle. Das Spiel ähnelt den ersten Informationen zufolge dem legendären Chuck Yeagers Air Combat. Die Simulation wird damit neben einem **hochrealistischen Modus auch einen Actionteil** beinhalten, der Fluganfängern den Einstieg leicht machen soll.

Classic Aircraft & Airport Collection

Weiteres Zusatzpaket für MSFS von ARI Data



14 Boeing 707 treffen vermutlich nicht die Bedürfnisse jedes Spielers.

Eine ganze **Sammlung von Boeing 707** beinhaltet ARI Datas neuester MS-Flight Simulator-Zusatz. Für DM 49,95 erhält der Käufer 14 Flugzeuge dieses Typs, neben den individuellen **Lackierungen** ist auch **das Flugverhalten absolut originalgetreu**. Ebenfalls enthalten ist eine bislang unerreicht detaillierte **Nachbildung des Frankfurter Flughafens**, die sogar die authentischen Dockingsysteme umfaßt. Die Sammlung ist noch nicht für den Flightsimulator 98 geeignet, auch Besitzer der Version 5 müssen Einschränkungen in Kauf nehmen.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder ist geschüttelt, nicht gerührt

Also doch: Was als Gerücht am Rande der ECTS die Runde machte, scheint sich nun zu bestätigen. **Nach Recherchen unserer Kollegen vom Handelsmagazin MCV entwickeln mindestens vier Hersteller (konkret Microsoft, Logitech, CH Products und Thrustmaster) parallel an einer „Force Feedback-Maus"**, die ähnlich wie der Rütteljoystick Treffer und Kollisionen simuliert. **Prädestiniert für den Einsatz dieser Weltneuheit sind natürlich Echtzeitstrategiespiele.** Beispiel Alarmstufe Rot: Wird eine Einheit vom Blitz einer Tesla-Spule zerstört, gibt die FF-Maus einen deutlich spürbaren Stromstoß von sich. Das Spektrum reicht vom dezenten „Kribbeln" (vergleichbar dem „VibraCall" moderner Handys) bis hin zu einem recht schmerzhaften Schlag – das Ganze erinnert etwas an die Casino-Szene im 007-Streifen „Sag niemals nie". **Der Prototyp von Microsoft (liegt derzeit neben PC Games nur dem Computermagazin c't vor) ist äußerlich nicht von einer herkömmlichen Maus zu unterscheiden und wird nach zwei Stunden Spielzeit verdammt heiß.** Völlig ausgereift ist das Hightech-Gerät allerdings noch nicht: Seit einem Dungeon Keeper-Netzwerk-Testlauf trauert der Stanglnator um Teile seiner Haarpracht. Selber schuld – wer Dutzende von Imps in meinem Dungeon wildern läßt, muß sich nicht wundern, wenn ich mittels Blitz-Zauberspruch dazwischenfunke. Jedenfalls konnte nur durch das beherzte Eingreifen der Computec-Betriebsfeuerwehr Schlimmeres verhindert werden. Auf Florians Anregung hin wird man deshalb bei der endgültigen Version die Stromstärke genauestens in der Systemsteuerung regulieren können. Bevor Sie jetzt Ihrem Händler die Bude einrennen: **Die Markteinführung ist nicht vor Mitte 1998 geplant; der Preis dürfte bei dem eines FF-Joysticks (ab ca. DM 300,-) liegen.**

Lords of the Realm 2

Mitmachen & Mitgewinnen



Jetzt noch schnell beim **großen LOR2-Levelwettbewerb** dabeisein und neben Ruhm und Ehre (Erwähnung in den Credits des geplanten „Triumph Packs") vielleicht eine **London-Reise für zwei Personen oder eines von 20 Siege Packs** abstauben: Mit dem **Leveleditor auf der Cover-CD-ROM** sollen möglichst originelle Missionen kreiert werden. Für die Anzahl der Beiträge gibt es keine Beschränkung, wohl aber für den Zeitpunkt Ihrer Einsendung: 1. Dezember 1997. Ihre Karte(n) speichern Sie auf einer Diskette und schicken diese an: Computec-Verlag, Redaktion PC Games, Lords of the Realm 2, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. **Sierra und PC Games wünschen Ihnen viel Spaß und drücken Ihnen alle verfügbaren Daumen!**



Demonworld

Massive Bugs?

Ikarion hat auf Anfrage von PC Games eine Reihe von Zeitdruck-bedingten Fehlern in der ausgelieferten Version der Brettspielumsetzung offiziell bestätigt, darunter Abstürze beim Setzen von Waypoints, eine defekte Quickload-/Quicksave-Funktion, Probleme bei der Installation usw. **Einige dieser Phänomene treten allerdings nur bei bestimmten Konfigurationen auf** – nicht wenige Leser berichten, daß Demonworld auf ihrem Rechner stabil läuft. Derzeit werkelt man in Aachen an einem umfassenden Bugfix, der nicht nur auf der nächsten Cover-CD-ROM enthalten sein wird, sondern **nach Fertigstellung auch allen registrierten Kunden kostenlos zugesandt** wird (anvisierter Termin: Mitte November). **Der Netzwerk-Modus ist im Gegensatz zur Hotseat-Variante weder fertig noch implementiert** und wird in Form einer Bonus-CD unentgeltlich nachgeliefert; außerdem will man bis dahin auch die HighColour-Version im Kasten haben. Kein Bug ist übrigens der **ungewöhnlich hohe Bedarf an Festplattenplatz** – auf Pentium-PCs bis 166 MHz empfiehlt sich eine 660 MB-Installation zuzüglich einer 150-200 großen MB Windows-Auslagerungsdatei. PC Games rät: **Wer auf Nummer Sicher gehen will (insbesondere, was den Mehrspieler-Modus anbelangt), wartet mit der Anschaffung, bis der Patch verfügbar ist.**

Telegramm

Patch für Conquest Earth: Als Reaktion auf die weltweiten Beschwerden – vor allem im Bezug auf das verunglückte Interface – wird Hersteller Data Design in Kürze ein Update anbieten, das die **Steuerung weitgehend C&C-kompatibel** macht. Sofern verfügbar, packen wir den Patch natürlich auf die Cover-CD-ROM. ++++ **Keine Extratouren für F1 Manager 96-Besitzer**: Software 2000 hat sich gegen ein Update-Angebot auf den F1 Manager Professional entschieden. ++++ Nach WarCraft 2, C&C: Alarmstufe Rot, Extreme Assault, Tunnel B1 uva. erscheint auch zum MicroProse-Multiplayer-Hit **Worms 2** ein **CD-Soundtrack**, arrangiert von Amiga-Koryphäe Björn Lynne. Exakt 72 Minuten und 36 Sekunden lang bekommt man 20 neu abgemischte Original-Tracks (Stilrichtung: Dance/Techno, Rock) aus Worms 1 und 2 zu hören. **Erhältlich beim (gutsortierten) Plattenhändler Ihres Vertrauens für ca. DM 30,-.**



StarCraft

Aufnahme - läuft

Nanu, was ist denn das für ein grundsympathisches Trio? Von diesen jungen Herren werden Sie noch einiges zu hören bekommen: Das sind nämlich die **Hauptgewinner der mächtig exklusiven Synchronsprecher-Competition**, die wir anläßlich der StarCraft-Beilage (PC Games 9/97) in Zusammenarbeit mit CUC Deutschland und Blizzard veranstaltet haben. **Hunderte von Einsendungen wurden in tagelangen Sitzungen probegehört**; aus unserer Vorauswahl der zehn passendsten Stimmen hat sich Blizzard schließlich für das Sieger-Trio entschieden. **Stefan Scholz, Andy Bulgaropulos und Dennis Stoye** (von links nach rechts) waren bei den Aufnahmen für die deutsche StarCraft-Version in den Münchner Violet Sound-Studios dabei und übernahmen die **Sprecher-Rollen von Clem, Joeyray und Jim**. Der Eintrag ins Handbuch ist den dreien genauso sicher wie ein Original StarCraft, das auch den sieben anderen „Finalisten" automatisch zugesandt wird.

Multimedia & Online & Hardware



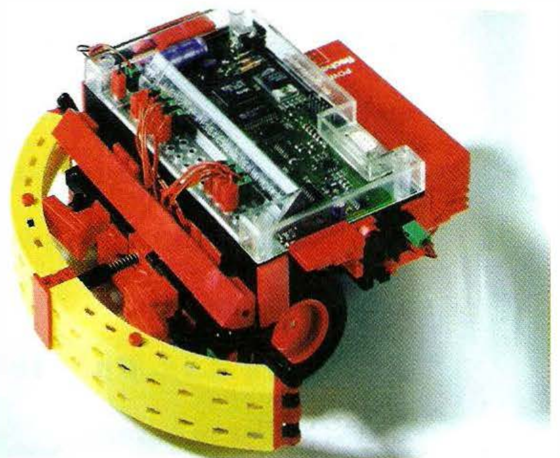
Florian Stangl schreibt über den Fall des Telekom-Monopols

Ab **Januar 1998** wird alles gut. Hoffen wir zumindest, denn dann fällt endlich das **Monopol der Telekom**, und wir dürfen endlich wettbewerbsregulierte Preise für Telefongespräche erwarten. **Davon profitieren vor allem die PC-Spieler**, die sich endlich ohne bange Gedanken an den Gerichtsvollzieher mit anderen Spielern online messen wollen. Ob es **Flugsimulationen, Action- oder Rollenspiele** sind: Angesichts der aktuellen Gebührentarife schrecken viele vor dem Schritt ins **kostspielige Internet** zurück. Was dürfen wir konkret erwarten? Wahrscheinlich **Dumping-Angebote** der Telekom-Konkurrenz wie Arcor oder Otelo, die auch die Privatanwender von der Telekom loseisen wollen. **Vorbild ist die USA**, wo es schon **Pauschaltarife für Ortsgespräche** gibt. Der Vorteil für Sie: Ob Sie über den örtlichen Provider zehn Stunden oder 100 Stunden im Internet spielen, ist aus Gebührensicht gleich. Dann dürften die wenigen deutschen Piloten und Helden in **weltweiten Online-Games** schnell muttersprachliche Gesellschaft bekommen und wohl auch mehr reine Internet-Spiele in die Regale kommen. Immerhin **ist Deutschland der zweitgrößte Spielemarkt** nach den USA, nur im Online-Bereich hinken wir kostenbedingt stark hinterher. Die **Telekom wehrt sich noch mit Prozessen** gegen die neuen Wettbewerber; ob wirklich schon ab Januar alles besser wird oder doch erst gegen Ende des nächsten Jahres, bleibt deshalb abzuwarten. Eines ist aber sicher: **Irgendwann wird alles gut.**

Mobile Robots

Wie im echten Roboterleben

Wie ein Roboter funktioniert, wie er programmiert wird und sich danach verhält, können Kinder ab zwölf Jahren und natürlich auch ältere Technikfreaks mit dem Baukasten Mobile Robots von Fischertechnik ausprobieren. Mit 300 Bauteilen bastelt man sich einen beliebigen Roboter, der dann mit der beiliegenden Software anhand von Symbolen und per Mausklick spielend leicht programmiert wird. Über die serielle Schnittstelle werden die Daten übertragen, anschließend koppelt man den Roboter ab und testet das Programm räumlich ungebunden in der Praxis. Der Baukasten kostet rund 550,- DM und enthält alle benötigten Teile, Kabel sowie die Windows-Software. Weitere Informationen erhalten Sie bei: **Fischerwerke, Artur Fischer GmbH & co. KG, 72178 Waldachtal.**

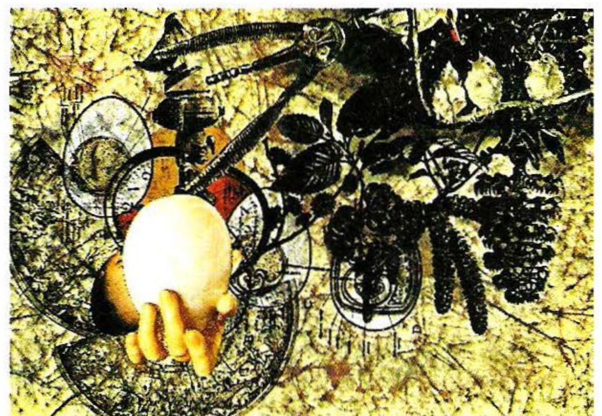


Fischertechnik erweitert die bekannte Computing-Reihe mit einem neuen, interessanten Roboter-Baukasten.

ScruTiny in the Great Round

Collage der Lebensmysterien

Euro Video stellt mit dieser CD-ROM ein interaktives Kunstwerk von Tennessee Rice Dixon, Jim Gasperini und Charlie Morrow vor. Unter dem Thema „Eine Collage der Lebensmysterien" präsentieren die Künstler eine vielschichtige Collage, in der Grafik, Video-Kunst, Musik und Programmierung miteinander verschmelzen. Desweitern befinden sich Live-Interviews mit den Künstlern auf der CD-ROM, in denen sie die Entstehungsgeschichte und die Verwirklichung ihres künstlerischen Anspruches darlegen. Ausgezeichnet mit der Verleihung des Milia Grand Prix 1996, dem wichtigsten Wettbewerb für interaktive Medien, dient dieses interaktive Kunstwerk eher dazu, sich von Adrenalin gefüllten Stunden vor dem Rechner zu erholen. Einen ersten Eindruck von ScruTiny und weitere Infos finden Sie unter **www.didi.com/scrutiny**.



Das interaktive Kunstwerk auf CD-ROM wirkt sehr entspannend.

Music Studio 3.0

Die neueste Version des erfolgreichen Harddisk-Recording-Programms Music Studio erweitert die ohnehin schon eindrucksvollen Funktionen um weitere Features. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, während des Abspielens der Audiospuren weitere Samples aufzunehmen, Videoclips im Avi-Format einzubinden (nur Deluxe-Version), Länge und Tonhöhe von Samples zu verändern sowie Störgeräusche auszufiltern. Das erweitert die bereits bekannten Elemente wie bis zu 16 Audiospuren, 128 MIDI-Spuren, Resampling, mehrere Echtzeit-Filter zur Klangveränderung und die einfache Benutzerführung noch mehr Richtung semi-professionellen Bereich. Der Preis blieb dagegen gleich: Für günstige 99,- DM erhalten Sie dieses empfehlenswerte Programm. Die Deluxe-Version für 199,- DM verdoppelt die Audio- und MIDI-Spuren und bietet das Einspielen von Akkorden mit nur einem Finger per Keyboard. **Info: Magix, Tel.: 089/743580.**

7th Level

Deutsche Niederlassung geschlossen

Der Spieleschmiede 7th Level (G-Nome, Helicops) steht das Wasser bis zum Hals. Mit Dominion und der TopGun-Technologie wurden zwei wichtige Produkte an den Konkurrenten ION Storm verkauft. Trotz der Erlöse in Höhe von 1,8 Mio. $ mußte die deutsche Niederlassung geschlossen werden, auch in anderen Ländern wurden Einsparungen nötig. Der Streit um das mittlerweile in Dominion Storm umbenannte Echtzeitstrategiespiel geht indes weiter: BMG Interactive, das von 7th Level die Vertriebsrechte erworben hat, klagt gegen Eidos, den Vertriebspartner von ION Storm. Beide Firmen beanspruchen die Vertriebsrechte an dem Spiel für sich.



Spielerische Überarbeitungen sollen Dominion Storm von der Flut der Echtzeitstrategiespiele unterscheiden.

Dungeon Keeper erhielt Auszeichnung

Der Computec Verlag hat die Spiele des Jahres gekürt. Alle Spiele, die zwischen September 1996 und September 1997 erschienen wurden von den einzelnen Redaktionen verglichen und ein weiteres Mal auf Herz und Nieren geprüft. Folgende Spiele gewannen die begehrte Auszeichnung:



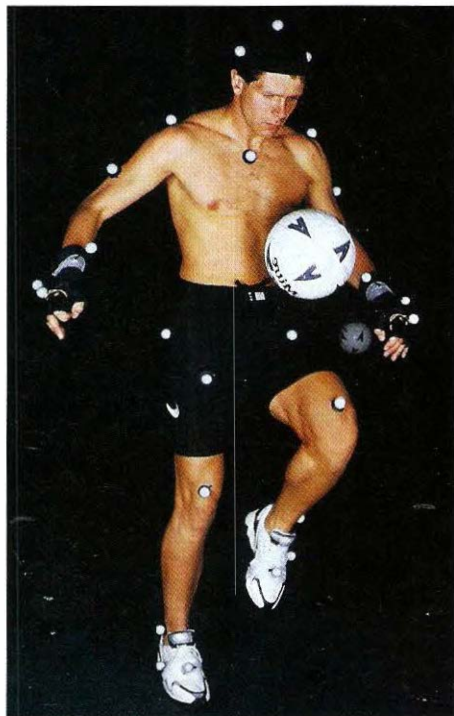
Bullfrogs Dungeon Keeper gewann wegen der neuartigen Spielidee den Titel „Spiel des Jahres".

Spieltitel	Hersteller	System
Tomb Raider	Eidos	Sega Saturn
Super Mario 64	Nintendo	Nintendo 64
Formel 1	Psygnosis	Sony PlayStation
Dungeon Keeper	Bullfrog	PC

FIFA Soccer 98

Andreas Möller für Motion-Capturing verpflichtet

Electronic Arts konnte den Dortmunder Fußballstar Andreas Möller für seine Fußballsimulation FIFA Soccer 98 gewinnen. Neben dem zweifellos wichtigen Werbeeffekt verspricht sich das Softwarehaus auch eine Qualitätssteigerung der Simulation: Möller wird zum Prototyp der simulierten Spielfigur. Durch Motion-Capturing entsprechen die Bewegungsabläufe jedes einzelnen Feldspielers exakt denen des Champions League-Gewinners, so daß lauter kleine Möllers am Bildschirm zu sehen sein werden.



Für das Motion Capturing wurde Andy Möller in ein Londoner Filmstudio eingeflogen.

Confounding Factor

Wieder eine neue Spieleschmiede

Interplay ist es gelungen, zwei Designer von Tomb Raider für sich zu gewinnen. Toby Gard und Paul Douglas werden ein Entwicklungsstudio namens Confounding Factor gründen. Als Startprodukt ist ein 3D-Adventure geplant, das bereits 1999 erscheinen soll. Grund für die Zusammenarbeit ist laut Gard die Firmenpolitik von Interplay, welche die Qualität eines Spieles an erste Stelle setze.

Microprose

Eigenständigkeit verloren

Durch einen Aktientausch der beiden Unternehmen Microprose und GT Interaktive wird Microprose seine Eigenständigkeit verlieren. Das britische Softwarehaus Microprose geriet wegen fehlender neuer Spiele in eine ungünstige Verhandlungsposition, die nun GT Interactive zum weltweit größten Spielepublisher macht. Dennoch knallen bei GTI nicht die Sektkorken: das Entwicklungsunternehmen Scavenger hat GTI auf 1000 Mio. $ verklagt. Laut Vertrag sei GTI verpflichtet, vier Titel von Scavenger zu veröffentlichen. Nach den enttäuschenden Verkäufen von Scorcer und Amok zog sich GTI allerdings aus dem Geschäft zurück.

CHARTS

KAUFHOF + Horten

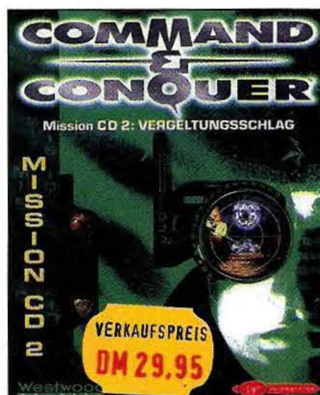
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	-	NHL 98	Electronic Arts
2	-	Dark Reign	Activision
3	-	C&C2: Vergeltungsschlag	Westwood Studios
4	1	Anstoß 2	Ascaron 1
5	-	Baphomets Fluch 2	Virgin Interactive
6	-	Akte Europa	Eidos Interactive
7	6	FinFin	Fujitsu Interactive
8	-	Die Siedler 2 - Gold Edition	Blue Byte
9	7	C&C2: Gegenangriff	Westwood Studios
10	-	Total Annihilation	GT Interactive
11	13	F1 Grand Prix 2	MicroProse
12	-	Shadows of the Empire	LucasArts
13	12	Der Industriegigant	JoWood Productions
14	2	Dungeon Keeper	Bullfrog
15	-	Conquest Earth	Eidos Interactive
16	-	Hugo 5	Kabel 1
17	3	Earth 2140 - Mission Pack	TopWare
18	9	C&C2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
19	5	Constructor	Acclaim
20	8	Need for Speed 2	Electronic Arts



Momentan auf Platz fünf der Charts: Baphomets Fluch 2.



Gleich dreimal in den Charts vertreten: Command & Conquer.

Blade Runner

Revolution Calling

Westwood hat sich einer Aufgabe gestellt, die Command & Conquer und Lands of Lore 2 wie ein Kinderspiel aussehen läßt. Schon vor zwei Jahren munkelte man, daß das Entwicklerteam aus Las Vegas an einer Umsetzung des Kultfilms Blade Runner arbeiten würde. Oft dementiert, wurde das Gerücht schließlich Anfang des Jahres bestätigt: Zum Weihnachtsgeschäft soll Blade Runner in den Regalen stehen. Jetzt sind es nur noch wenige Wochen, der Release-Termin rückt immer näher. Wir konnten uns kurz vor Veröffentlichung von der Qualität des „Echtzeit-Adventures" überzeugen...

Als Westwood zum ersten Mal mit „Blade Runner Partnership", der Produktionsgesellschaft des Films und gleichzeitig der Lizenzgeber, in Kontakt trat, konnte nur eine gerenderte Videosequenz gezeigt werden. Die verantwortlichen Manager zeigten sich von der grafischen Präsentation beeindruckt, sahen aber ein Problem in der Umsetzung der Story. Westwood machte schon zum damaligen Zeitpunkt klar, daß eine simple Konvertierung des Films auf keinen Fall in Frage kommen würde: „Wir wollten kein Spiel, das früher ein Film war, und durch das man sich jetzt durchklickt.", meint Louis Castle, der als Geschäftsführer von Westwood noch Zeit findet, das Projekt Blade Runner auf die Beine zu stellen und zu leiten. Auf Westwood lastet ein enormer Druck. Neben Star Wars und Star Trek stellt Blade Runner für die potentielle Käuferschicht mehr als nur einen Film dar. Die Fangemeinde steht dem Produkt sowohl euphorisch als auch skeptisch gegenüber. Wer sich an einen Kultfilm heranwagt wird eben doppelt kritisch beobachtet.



Fans des Kinofilms werden nur wenige Locations wiedererkennen.

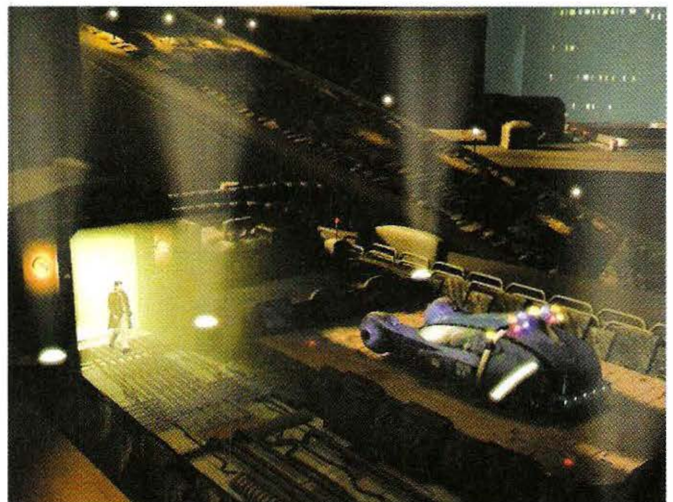
Jagd auf Replikanten

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Blade Runners McCoy, der in den Grundzügen Deckard ähnelt (im Film: Harrison Ford). Er macht Jagd auf Replikanten, die sich mit ihrem Dasein als Androiden und vor allem mit der geringen Lebenserwartung von nur vier Jahren nicht abfinden können. Diese Roboter lassen sich rein äußerlich kaum von einem Menschen unterscheiden, lediglich sehr viel Beobachtungsgabe und eine Handvoll kleiner Tests kann die Wahrheit ans Tageslicht bringen. Es stehen 13 Personen unter Verdacht, keine menschlichen Wesen zu sein - bei fünf Personen handelt es sich wirklich um Replikanten. Wer die Replikanten sind, wird zu Beginn des Spiels per Zufallsgenerator festgelegt. Blade Runner läßt sich deshalb nicht nur einmal, sondern beliebig oft durchspielen. Immer wieder wird man mit neuen Situationen konfrontiert.

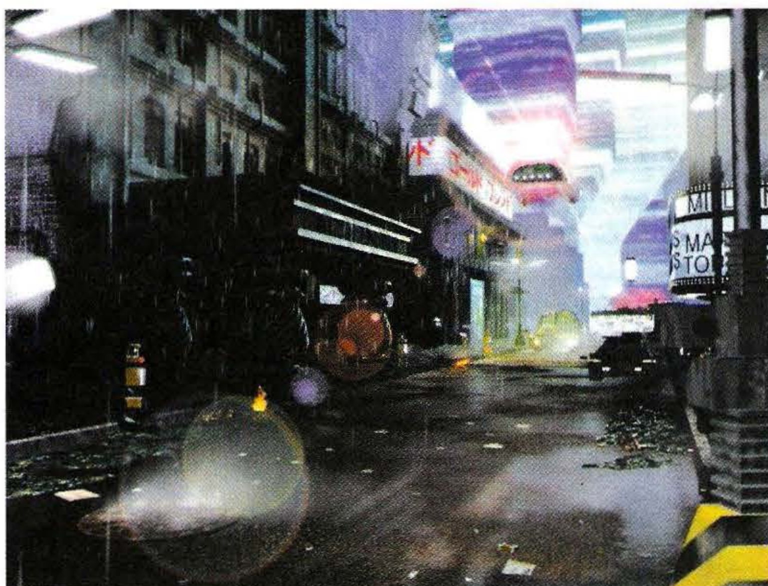
Es gilt also, Informationen über alle Verdächtigen zusammenzutragen, die in einem digitalen Notizblock automatisch aufgezeichnet werden. Diese Hinweise können sich aus Unterhaltungen, aber auch aufgrund eines gefundenen Beweismittels ergeben. Die Ereignisse werden allerdings nur notiert, zusammenfügen muß sie letztlich der Spieler. Ein weiteres Hilfsmittel ist das ESPER, mit dem Bildausschnitte beliebig oft vergrößert werden können, um wichtige Details zu entdecken, die dem normalen menschlichen Auge verborgen bleiben. Jede einzelne Szene wurde so detailliert gestaltet, daß man sich auf der Suche nach Informationen stundenlang mit dieser futuristischen



McCoy muß sich bei seiner Jagd auf Replikanten mit zahlreichen Personen unterhalten, denen Westwood eine Künstliche Intelligenz spendiert hat.



Obwohl die Screenshots auf ein übliches Adventures schließen läßt, wird Bladerunner das erste Adventure mit wirklich interaktiver Umgebung sein.



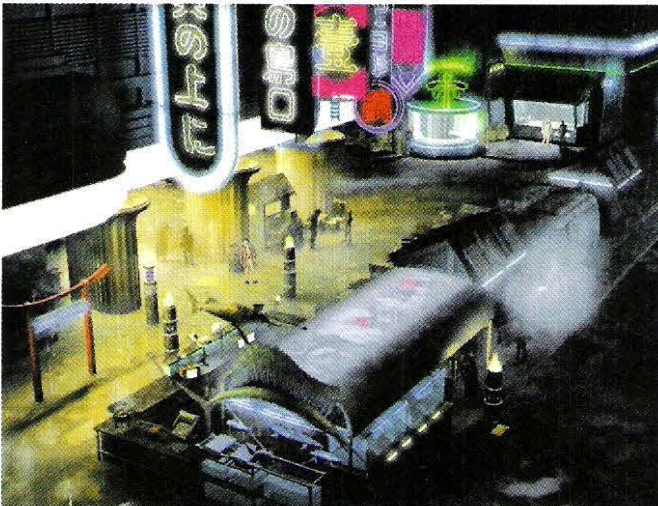
Die hier sichtbaren Lichteffekte machen verständlich, warum Westwood bei Bladerunner ausschließlich auf SuperVGA-Grafiken in hoher Farbtiefe setzt.

Kamera auseinandersetzen kann. Vor allem, weil bei jedem Zoom-Vorgang das Bild in einer höheren Auflösung gerendert wird.

Echtzeit-Adventure

Blade Runner ist kein herkömmliches Adventure. Westwood selbst bezeichnet es als Echtzeit-Adventure, in dem alle Aktionen berechnet und nicht vorgegeben werden. „Wir wissen nicht mal wie die Computergegner genau vorgehen werden. Wir haben ihnen Verhal-





Vor allem an derart zwielichtigen Orten sollte man sich nicht zu lange aufhalten, die Replikanten könnten einen Angriff starten.

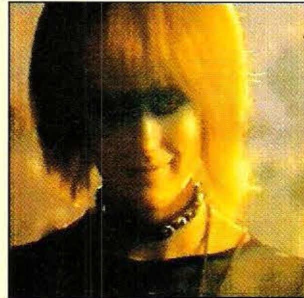
tensmuster gegeben, aber keine Befehle.", meint zu diesem Thema Louis Castle. Wie kann man das verstehen? Charaktere bewegen sich in dieser Welt mit eigenen Zielen und Vorhaben, sie besitzen eine eigene Künstliche Intelligenz. Verdächtige müssen deshalb regelrecht gesucht werden, weil sie sich vielleicht gerade in einer Kneipe vergnügen oder mit einem Passanten auf der Straße quatschen. Alle Charaktere sind in der Lage, Informationen auszutauschen. Das führt schließlich dazu, daß jede Befragung mehr oder weniger unterschiedlich ausfällt, weil sich zum Beispiel ein neues Gerücht verbreitet hat. Aus dem gleichen Grund sollte man darauf verzichten, in einem gut besuchten Lokal die falschen Fragen zu stellen - das spricht sich herum. Aber das System geht noch weiter. Jagt man einen unbewaffneten Replikanten, so kann man sich nicht sicher sein, daß er das auch bleibt. Vielleicht findet er eine Knarre? Oder er kauft sich eine? In Blade Runner stolpern die Charaktere nicht blind durch die düsteren Straßen, liegt ein Gegenstand am Boden, so wird dieser aufgehoben – der Spieler würde das schließlich auch tun. Entwickelt wurde dieses System eigentlich für eine intuitive Benutzerführung: Wenn man ein Objekt anklickt, weiß der Rechner, was damit passieren soll. Er „ahnt" die Entscheidung des Spielers. Jetzt hat man kurzerhand die Charaktere ebenfalls mit dieser Logik ausgestattet, was das Genre einen großen Sprung nach vorne bringen kann. Zum Beispiel sollte man nicht in einer verlassenen Gasse stehenbleiben und sich kurz einen Kaffee holen, ein Replikant könnte bemerken, daß man gerade abgelenkt ist und eine hinterhältige Attacke ausführen. Es steht zu Beginn des Spiels nicht fest, wann und wo man auf seine Widersacher trifft. Das kann schon nach ein paar Minuten der Fall sein, aber auch erst nach mehr als zwanzig Stunden.

Vom Jäger zum Gejagten

Es kann auch durchaus vorkommen, daß die Replikanten beschließen, sich selbst auf die Suche nach McCoy zu machen. Wird die Situation für sie zu heiß, könnte die Eliminierung des neugierigen Cops die beste Lösung sein. Theoretisch kann man sich auch gegen die Regierung stellen und einen ganz besonders sympathischen, aber überführten Verdächtigen laufen lassen. Sollte das allerdings herauskommen, befindet man

Vorbilder

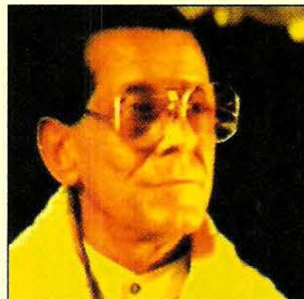
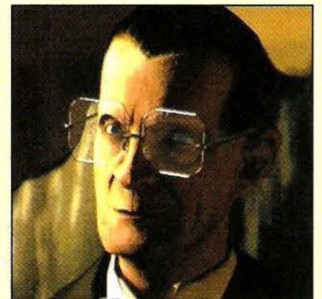
Westwood hatte mit der optischen Realisierung anfangs einige Probleme. Es gab keine Skizzen und keine Modelle aus der Filmproduktion. Die einzige existente Vorlage war der Film. Den besorgte man sich gleich mehrmals auf Laserdisc, so daß die Grafiker mit Hilfe von Zeitlupe und Standbild einzelne Gebäude, Personen und sogar Lichtverhältnisse in Ruhe studieren kannten. Wie gut ihnen das gelungen ist, zeigen folgende Bilder. Sie sehen Lucy, Rachel und Tyrell im Original und als gerenderte Figuren.



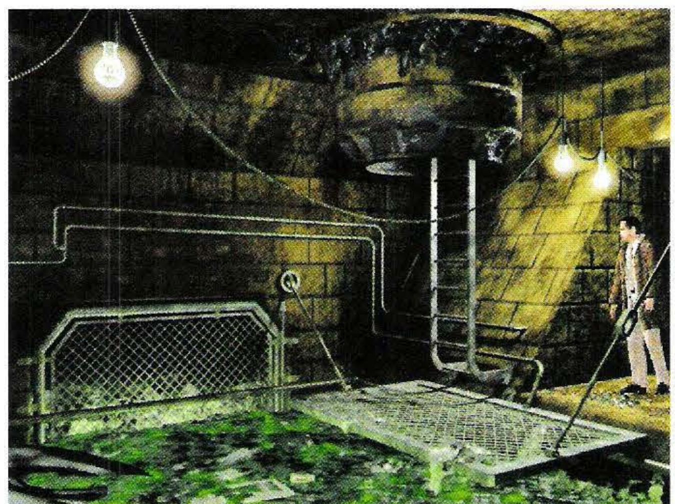

Lucy ist im Film eine Replikantin. Im Spiel ist ihre Rolle noch unklar.




Die schöne Rachel wurde auch in das Spiel integriert.

Der Vorstand der Tyrell-Corporation wurde sehr gut getroffen.



Der städtische Untergrund ist nicht eben ein angenehmer Aufenthaltsort, für die Ermittlungsarbeit ist der gelegentliche Besuch aber unvermeidlich.

Feinarbeit

Aufgrund der fehlenden Materialien, mußten die Designer quasi von Null beginnen. Anhand der Laserdiscs wurden zunächst Strichzeichnungen der Charaktere angefertigt, um diese dann später umsetzen und rendern zu können.







sich selbst auf der Flucht vor der Polizei, man wird vom Jäger zum Gejagten. Wegen der Künstlichen Intelligenz aller Personen und aufgrund der Tatsache, daß alle Vorgänge berechnet werden, sollen solche Kehrtwendungen in der Story möglich sein.
Bei einer Konfrontation kommt das Action-Element zum Einsatz. Ungeachtet der Dinge, die um einen herum passieren, nimmt man die Verfolgung auf und spurtet durch die Straßen. Die Replikanten handeln jedoch sehr clever und springen manchmal in das nächste Haus oder sogar in eine voll besetzte Kneipe, um unterzutauchen. Ist die Spur erst mal verloren, so kann man sich erneut auf die Suche nach Hinweisen machen.

Zusammenarbiet mit Syd Mead

Für die visuelle Realisierung von Blade Runner wurde man von Syd Mead unterstützt, der 1982 die Settings für Regisseur Ridley Scott entworfen hatte. Mit seiner Hilfe können völlig neue Umgebungen geschaffen werden, die aber dennoch dem Stil des Films entsprechen. Die Hintergrundgrafiken machen zunächst einen vorberechneten Eindruck, Louis Castle betont allerdings immer wieder, daß alles in Blade Runner in Echtzeit berechnet wird. Das ist auch die einzige Möglichkeit, Effekte realistisch aussehen zu lassen: Regentropfen prallen von Autodächern ab und Nebel verschleiert die Straße. Das ist aber nicht ständig der Fall, manchmal regnet es und manchmal nicht – in der gleichen Szene. Naturgetreue Licht- und Transparenzeffekte gehören heutzutage zum guten Ton, sind für ein Adventure aber auch eher ungewöhnlich. Über eine Million Polygone soll jede einzelne Szene verfügen, eine Zahl, die zunächst unglaubwürdig wirkt. Jeder einzelne Charakter besteht aber schon mindestens aus 30.000 Polygonen, was aber weniger auf die Qualität der Modelle schließen läßt, als auf die Geschwindigkeit des gesamten Spiels. Westwood hat nämlich ein einzigartiges System entwickelt, das Polygone und Voxel zusammenführt. Aus irgendeinem Grund, den Louis Castle nicht näher erläutern wollte, kann die Engine Objekte mit mehr Polygonen schneller berechnen. Je mehr sich das Verhältnis zwischen Voxels (Volume Pixels) und Polygonen ausgleicht, desto zügiger kann gerendert werden – ein Phänomen, das vielleicht irgendwann aufgeklärt wird.
Wie gesagt, man darf nicht dem Trugschluß erliegen, daß mit der Polygonzahl gleichzeitig die Grafikqualität steigt. Die Charaktere sehen aus nächster Nähe etwas grob und kantig aus, erst aus größerer Entfernung wirken sie lebensecht.



Einige Locations wirken auf unpassende Weise glatt und sauber.

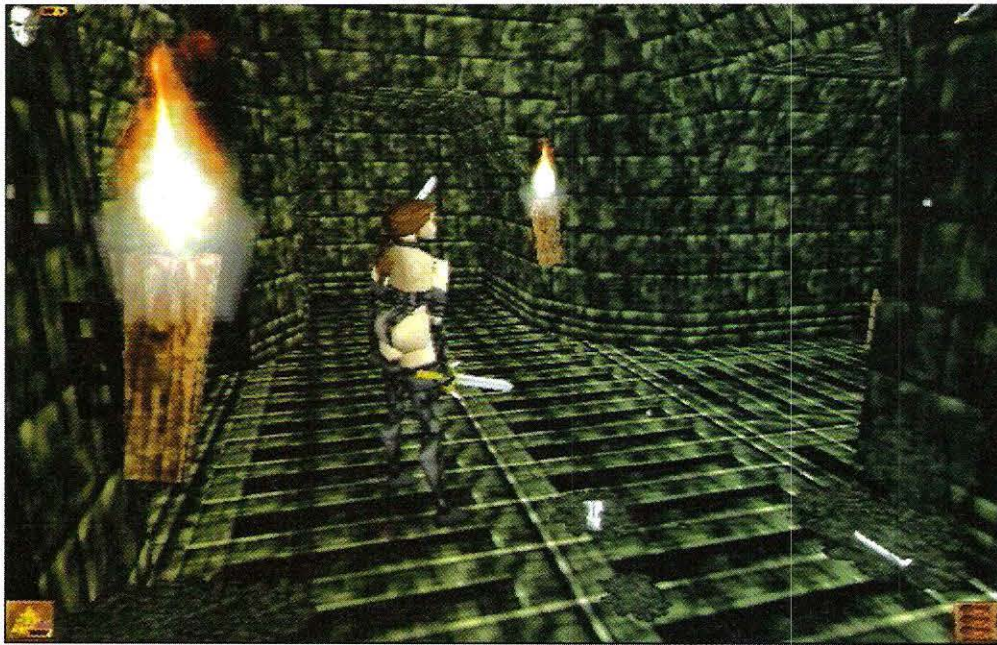
Veröffentlichung in vier Wochen

Wie hoch die Künstliche Intelligenz in Blade Runner nun wirklich ist, erfahren wir spätestens in vier Wochen. Insider munkeln sogar von einem Veröffentlichungstermin Mitte November. Doch wenn man auf Westwoods Historie zurückblickt, scheint dieser Termin eher unwahrscheinlich. Kurz vor dem Weihnachtsfest ist wohl die realistischere Einschätzung.

Oliver Menne

RELEASE

Genre	Adventure
Hersteller	Westwood
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997



Ein zweites Tomb Raider? Sicher nicht - Deathtrap Dungeon darf aber wahlweise mit einer weiblichen oder männlichen Hauptfigur gespielt werden. Außerdem sieht Lara einfach viel besser aus...

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Labyrinth des Todes

Viele Hersteller werden zum Jahresende versuchen, im Fahrwasser von Tomb Raider 2 mitzuschwimmen. Eidos Interactive greift der vorhersehbaren Spieleflut vor und schafft sich Konkurrenz im eigenen Haus. Das von internen Entwicklern unter der Leitung von Ian Livingstone produzierte Deathtrap Dungeon wirkt auf den ersten Blick sehr ähnlich, ist aber dennoch ganz anders...

Deathtrap Dungeon basiert auf einer Romanvorlage von Ian Livingstone. 1975 gründete Livingstone zusammen mit seinem Schulfreund Steve Jackson Games Workshop (Space Hulk, Warhammer) und vertrieb unter anderem Dungeons & Dragons von Gary Gygax exklusiv in Europa. Das Geschäft mit Rollenspielsystemen war ein voller Erfolg, heutzutage macht das Unternehmen Millionenumsätze. Knapp sieben Jahre später entschlossen sich die beiden Pioniere, Fantasybücher auf eine völlig neue Art und Weise zu präsentieren. Am Ende eines Kapitels kann sich der Leser entscheiden, ob er beispielsweise einen Troll angreifen oder eine Stadt betreten möchte und muß dann auf eine weiterführende Seite blättern. Ein Konzept, das bei der Käuferschicht hervorragend ankam, denn binnen kurzer Zeit verkaufte jeder Titel knapp 400.000 Einheiten, der erfolgreichste Roman Deathtrap Dungeon sogar mehr als eine Million.
Mittlerweile ist Ian Livingstone einer der Hauptaktionäre und Vorsitzender von Eidos Interactive – die Leidenschaft Spielsysteme zu entwickeln, hat er aber trotzdem nicht verloren. Seit Monaten werkelt unter seiner Aufsicht ein Team an einer



Die dynamische Kamera verändert ständig ihren Winkel. Auf diese Weise hat der Spieler auch bei hektischen Kämpfen immer freien Blick.



Obwohl ein bekannter Fantasy-Autor hinter dem Spiel steht, ist Deathtrap Dungeon kein RPG, sondern ein Actionspiel mit Puzzle-Anteil.


Das Skelett jongliert mit dem Schädel, blaue Wichte springen wild herum und das Steinwesen verliert Kiesel: über 50 Monster treiben ihr Unwesen.


Beim Schwertkampf wird auf ein enormes Repertoire an Schlägen zurückgegriffen, die den Highlander var Neid erblassen lassen würden.


An den Gegner sind die Spuren der Verwüstung deutlich zu erkennen.


Solche Schalter sind bereits aus anderen 3D-Actionspielen bekannt.

anständigen Umsetzung von Deathtrap Dungeon.

Der Titel ist Programm

Der Titel des Spiels verrät eigentlich schon, welche Spielinhalte erwartet werden dürfen. Man schlüpft in die Rolle eines muskelbepackten Helden oder einer akrobatischen Heldin und durchstreift düstere Kellergewölbe auf der Suche nach furchterregenden Monstern und kostbaren Schätzen. Die Jagd nach Ruhm und Ehre erstreckt sich über insgesamt 20 Dungeons, die mit versteckten Geheimgängen und zahlreichen Fallen gespickt sind. Viele dieser Puzzles wurden von Ian Livingstone und Jamie Thompson, ehemalige Chefredakteurin des Fantasy-Magazins White Dwarf, entworfen und in direkter Zusammenarbeit mit den Entwicklern umgesetzt. Außerdem ist Richard Halliwell, Erfinder von Warhammer und Space Hulk, mit von der Partie. Man darf sich also auf verzwickte Situationen und harte Denkaufgaben gefaßt machen. Dennoch gleicht Deathtrap Dungeon eher einem Actionspiel, denn Ian Livingstone legt Wert auf „fast, furious action" – wie sie in seinen Büchern geboten wird. Deshalb beschränkt sich auch die Hintergrundgeschichte auf ein paar Zeilen:
Jedes Jahr ziehen in der ersten Maiwoche unerschrockene Krieger nach Fang. Dort findet die große Mutprobe statt, ein Abenteuer, das noch niemand überstanden hat. Als Spieler entschließt man sich, diese Aufgabe endlich zu lösen und die 10.000 Goldstücke mit in sein Heimatdorf zu nehmen.
Mehr Informationen bekommt man nicht, der Rest spielt sich im Inneren des Dungeons ab und wird eher interaktiv erzählt. Minutenlange Zwischensequenzen, die die Level miteinander verbinden, sollte man also nicht erwarten, Deathtrap Dungeon konzentriert sich auf wesentliche Informationen.

Pure Action

Obwohl man es eigentlich erwarten sollte, handelt es sich bei Deathtrap Dungeon nicht um ein Rollen-, sondern um ein klassisches Actionspiel mit zahlreichen Puzzles und Rätseln. Es als „Fantasy" zu bezeichnen, wäre auch schon zu speziell gefaßt, denn würden Sie in einem Spiel dieser Kategorie einen Raketenwerfer erwarten? Wir auch nicht. Eidos Interactive hat es aber geschafft, bekannte Waffengattungen stilgerecht in das Umfeld zu integrieren. Der erwähnte Raketenwerfer ist nämlich eine Erfindung des Alchemisten, dem ultimativen Herrscher des Dungeons, und gleicht ein wenig einer chinesischen Feuerwerksrakete. Man ist also sichtlich bemüht, bewährte Spielelemente zu verwenden, ohne den gesamten


Dank 3D-Hardware-Unterstützung laufen selbst Kämpfe mit mehreren Gegnern ohne merkliches Ruckeln ab. Gefährlicher als solche Skelette sind die gut bewaffneten Endgegner, wie beispielsweise ein riesiger Drache.



Abwechslungsreichtum wird bei Deathtrap Dungeon großgeschrieben. Neben klassischen Hieb- und Stichwaffen gibt es sogar einen Raketenwerfer.

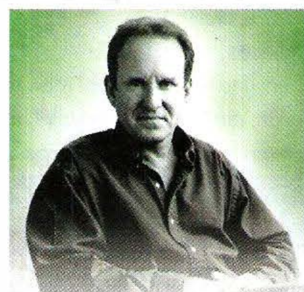


Das Waffenarsenal erfüllt alle Erwartungen: Magische Schwerter, Langbogen und Kriegshämmer sowie zweihändige Äxte können gefunden werden.

Charakter des Produkts umkrempeln zu müssen.
Das übrige Arsenal erfüllt schon eher die Erwartungen: Magische Schwerter, Langbogen und Kriegshämmer sowie zweihändige Äxte können im Laufe des Spiels gefunden werden. Auch Heiltränke und Zaubersprüche liegen oft am Wegesrand. Verschwenderisch sollte man mit diesen Gegenständen jedoch nicht umgehen, denn als krönender Abschluß eines Levels erwartet den Spieler stets ein gut bewaffneter Endgegner, der den Einsatz aller zur Verfügung stehenden Mittel erforderlich macht. Einen Kampf mit einem ausgewachsenen Drachen überlebt man beispielsweise keine zwei Sekunden, wenn man zuvor nicht die nötigen Schutzzauber angewendet hat. Es besteht übrigens die Möglichkeit, die gefundenen Gegenstände in den nächsten Level zu übernehmen. Wer sparsam ist, kann heiklen Situationen also gelassen entgegensehen.

Wechselnde Perspektiven

Das Spielgeschehen wird von einer Kamera eingefangen, die hinter der Hauptperson schwebt, aber den Winkel ständig verändern kann. Dadurch kommt zusätzliche Dynamik in den ohnehin schon hektischen Spielablauf. Am leichtesten läßt sich das System mit Alone in the Dark vergleichen, jedoch verhält sich der Computer bei der Auswahl der Perspektive sehr viel intelligenter. Probleme mit dem Bildaufbau gibt es eigentlich kaum, vor allem mit einer 3D-Karte läuft alles reibungslos.
Abwechslungsreichtum wird bei Deathtrap Dungeon groß geschrieben. Es verändert sich nicht nur das allgemeine Design von Level zu Level, es wurde auch mit sehr subtilen Effekten gearbeitet. Ein kleines Beispiel: Man zwängt sich durch einen schmalen Geheimgang und stolpert plötzlich in eine riesige Arena. Das Ausmaß der Umgebung wird verstärkt wahrgenommen, wirkt noch imposanter. Begeistern können auch die Gegner. Mehr als 50 Monster wurden aus der Romanvorlage übernommen, teilweise anhand der darin veröffentlichten Skizzen. Hier wurde mit sehr viel Liebe zum Detail gearbeitet. So jongliert ein Skelett mit seinem Schädel, blaue Wichte springen aufgeregt um den Spieler herum und das Steinwesen verliert beim Laufen kleine Kiesel.



„Seit ich Bücher schreibe, habe ich den Traum, diese Welten in einem Spiel zu verarbeiten. Die heutige Technologie macht es möglich.“, Ian Livingstone

Gelungener Schwertkampf

Einen noch besseren Eindruck hinterläßt jedoch der Spielercharakter selbst. Beim Schwertkampf wird auf ein enormes Repertoire an Schlägen zurückgegriffen, die den Highlander vor Neid erblassen lassen würden. Es macht einfach Spaß, den Gegnern nachzusetzen und das Schwert durch die Luft wirbeln zu lassen. Wird man in einer Schlacht verletzt, so verändert sich das Aussehen der Rüstung, Arme und Gesicht des Helden oder der Heldin werden blutverschmiert dargestellt. Dabei wird sogar berücksichtigt, auf welche Art die Rüstung beschädigt worden ist. Nach einem Schwertkampf sieht das Leder zerfetzt und zerschnitten aus, wurde man hingegen von einem Drachen geröstet, so lassen sich verbrannte Stellen entdecken. Drachen haben enorme Ausmaße, sind vier- bis fünfmal so hoch wie der Spieler, spucken Feuer oder Gift und können gefährliche Luftangriffe fliegen. Mit diesem Monster wurde ein nicht zu unterschätzendes Risiko eingegangen, denn bislang haben es nur wenige Hersteller gewagt, diese Legende der Fantasy-Literatur in einem Spiel zu verarbeiten. Eidos kann auf die Umsetzung allerdings stolz sein, die riesigen Ungetümer reagieren relativ clever und entsprechen auch optisch relativ genau den Vorstellungen vieler Fans.

Oliver Menne ■



Wer blind alle Kisten öffnet, kann böse Überraschungen erleben.

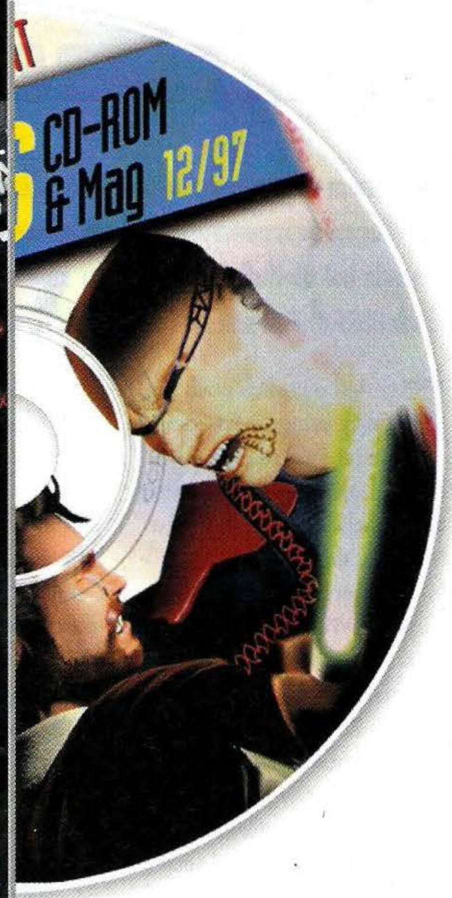


Das allgemeine Design des Dungeons ändert sich von Level zu Level.

RELEASE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
VERÖFFENTLICHUNG	Januar 1998





Die Rückseite für Ihre CD-Hülle befindet sich auf Seite 281.

Die Highlights dieser CD-ROM

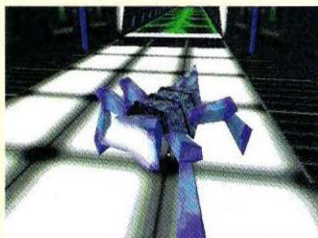
Die folgenden Demoversionen befinden sich alle auf der PC Games-Ausgabe für DM 9,90. Käufer der PC Games Plus-Variante für DM 19,80 finden neben der Vollversion von Doppelpass lediglich die Demoversionen von 7th Legion, Age of Empires, Jedi Knight sowie International Rally Championship auf der CD-ROM.


AGE OF EMPIRES: hervorragendes Echtzeit-Strategiespiel à la WarCraft 2 und Civilization

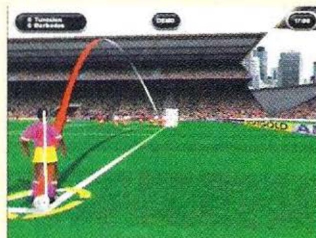

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP: die neue Referenzklasse der Rally-Simulationen


SCHLEICHFAHRT (3DFX): das Blue Byte-Spiel jetzt mit stark verbesserter Grafik


PAX IMPERIA 2: strategisch anspruchsvolle Kost im Stil von Master of Orion


GALAPAGOS: ein spielgewordenes KI-Experiment von Electronic Arts


FORSAKEN: die zur Zeit eindrucksvollste 3Dfx-Grafik-Engine


KICK OFF 98: die 98er-Variante von Softgolds beliebtem Fußballspiel


JEDI KNIGHT: das unbestritten beste Star Wars-Spiel aller Zeiten

Bleifuß Rally

Schleudertraum

Bei keinem anderen Rennspiel schleuderten und schlitterten die Wagen so traumhaft durch stimmungsvolle Landschaften wie bei Bleifuß 2. Virgin baut seinen Rennstall aus: Nach Bleifuß Fun soll nun auch Bleifuß Rally kommen.

Fun soll natürlich auch die Rallye bringen, ist aber im Gegensatz zu dem gerade erst veröffentlichten Produkt tatsächlich von Milestone, den Machern des „echten" Bleifuß in seiner ersten und zweiten Auflage. Wenn man mal von dem sehr sandigen Track in Ägypten absieht, fanden bisher alle Rennen auf Asphalt statt. In Anbetracht des Titels verwundert es wenig, daß die Startnummer 3 unter den Bleifüßen auf Off-Road setzt. Nummer 2 hatte sechs Strecken, die Rallye wird derer sieben haben. Diese sind wieder über den ganzen Globus verteilt: Zwischen chinesischen Pagoden und im Grand Canyon darf man ebenso auf die Tube drücken wie in der Toskana oder in Kalifornien. Damit spricht Bleifuß Rally – wie schon der Vorgänger – nicht nur den Temposünder in uns allen an, sondern hat auch wieder einen nicht zu unterschätzenden Fernweh-Faktor. Denn daß die Grafik viel atmosphärischer ist als bei Need for Speed, war schon beim Vorgänger einer der Pluspunkte. Doch nicht nur die Strecken sind neu, sondern auch die Wagen. Fünf geländegängige Fahrzeuge stehen abholbereit.



Die Blätter der Bäume wurden jetzt sehr viel feiner ausgearbeitet.



Eine überarbeitete Künstliche Intelligenz soll für mehr spannende Überholmanöver sorgen.

3Dfx-Unterstützung

Doch ein Blick auf unsere Screenshots verrät routinierten PC-Rennfahrern, daß mit alten Traditionen nicht gebrochen wurde. Wer eine 3Dfx-Karte hat, erhält zwar eine hochglanzpolierte Grafik mit Turbo, ansonsten kommt einem der Bildschirmaufbau verblüffend bekannt vor – von der Rundenanzeige bis zur Positionsdarstellung. An dieser läßt sich auch ersehen, daß es wieder nur eine Handvoll Gegner gibt. Diesen wurde aber eine überarbeitete KI spendiert, durch die man sich realistischere Taktiken verspricht. Außerdem sind die konkurrierenden Teams jetzt unterschiedlich stark. Wenn die Rechnung aufgeht, wäre damit das Hauptmanko von Bleifuß 2 beseitigt: Dort waren die Kontrahenten meist sehr dicht beieinander, so daß man meist entweder als erster oder als letzter ins Ziel ging, aber selten eine mittlere Plazierung erreichte.
Neben aufgebohrter Hi-Tech-Engine, neuen Wagen, neuen Strecken, verbesserter KI und einem neuen Soundtrack im House-Stil will Milestone vor allem die alten Tugenden kultivieren: Exzellentes Fahrverhalten und Mutiplayer-Sessions per Netzwerk oder Split-Screen sind auch in der 97er-Version von Bleifuß die Trumpfkarten. Wenn es keine technische Panne gibt, werden wir das Spiel schon in der nächsten Ausgabe auf Motor und Reifen testen.

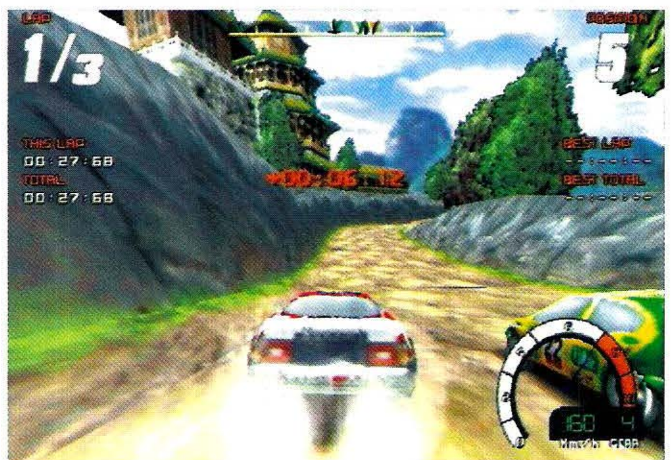
Andreas Lober ■



Richtig spielbar ist Bleifuß Rally nur aus der Außenansicht. Die Cockpit-Perspektive ist zu dicht am Boden.



Alles Off-Road, oder was? Auch bei Bleifuß Rally gibt es Asphalt, doch am Horizont ist schon wieder die erdige Piste zu sehen. Der Einfluß auf das Fahrverhalten der hochgezüchteten Rennwagen ist beträchtlich.



Der Rennzirkus entführt den Spieler bis nach Asien. Hier sehen Sie China.

RELEASE

Genre	Rennspiel
Hersteller	Milestone/Virgin
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997

Sie sind schwarz gekleidet, die Hauptdarsteller in einem Kultfilm... Moment, diesen Einstieg haben wir zweimal in diesem Heft. Er paßt aber auch – oder gerade – zur Umsetzung von Men in Block (M.I.B.), einem der erfolgreichsten Kino-Hits dieses Jahres.



Da stockt einem der Atem: Während der Agent durch die Räume schleicht, müssen Sie jederzeit mit einem überraschend auftauchenden Alien rechnen.



Atmosphäre wird durch realistische Licht- und Schatteneffekte erzeugt.



Etliche Einrichtungsgegenstände lassen sich genauer inspizieren.

Men in Black

Brillenträger

Wenn man trotz aller Fehlschläge weitermacht, nennt man das in der Politik Beharrungsvermögen, in Beziehungskisten Dreistigkeit, ansonsten Unverbesserlichkeit – und es könnte in der Spielebranche am Ende ebenso zum Erfolg führen wie in allen anderen Bereichen. Zu Zeiten, als der PC noch in grauen Büros beheimatet war und sich die aufkeimende Spieleszene um den Commodore 64 drehte, erlebten die ersten Firmen mit Filmlizenzen teure Reinfälle. Der zweite Annäherungsversuch zwischen Hollywood und Silicon Valley nannte sich Interaktiver Spielfilm und floppte fast so schlimm wie der erste. Jetzt heißt es „back to the roots", es sind wieder Filmumsetzungen dran. Doch diesmal stehen die Chancen gut, daß nicht erst finanzielle Reinfälle die Welt vom Abschaum des Spieleuniversums befreien müssen – nicht nur Blade Runner, sondern auch die Men in Black sehen ganz hervorragend aus. Seit unserem Preview in Heft 9/97 hat sich einiges getan, so daß das fertige Spiel tatsächlich sein grafisches Feuerwerk abbrennen könnte, bevor die Silvester-Böller krachen werden. Die spielbare Betaversion, die uns für dieses Preview vorlag, ist optisch geradezu unverschämt gut gelungen. Die Grafiken sind stilvoll und detailliert bis zur Turnschuhspitze, die Figuren wirken für ein Action-Adventure überaus lebensecht. Wenn sich Türen öffnen, dringt Lichtschein nach außen, der sogar die Gesichter der Akteure in entsprechendes Licht taucht. Und die Köpfe sind sowieso der Clou: Die akribische Arbeit der Designer, die jedes Gesicht aus zahlreichen wohltexturierten Polygonen zusammengesetzt haben, hat sich gelohnt. Die Personen wirken viel glaubwürdiger, viel cinematischer als bei ähnlichen Spielen. Hi-Enjoyment dank Hi-Res und Hi-Color – Resident Evil sieht im Vergleich ziemlich alt aus, obwohl die eingesetzte Technik gar nicht mal so anders ist.



Nur mit dem Zeigefinger am Abzug sollte man die nächste Tür öffnen. Regelmäßig auftauchende Medikits regenerieren die Energieleiste (links oben).

Trio mit vier Fäusten

Auch bei Men in Black fangen die Figuren bei einem Kommando des Spielers zu rotieren an – um die eigene Achse, versteht sich. Die Steuerung entspricht damit dem bewährten Genre-Standard. Wie nicht anders zu erwarten, dürfen unsere (Wo-)Men in Black kräftig treten und schießen, um unliebsame Bekanntschaften umzunieten. Wenn Sie sich jetzt fragen, was dieses (Wo-) da oben sollte: Statt des bebrillten Duos im Film tritt im Spiel ein cooles Trio gegen die Außerirdischen an. Jay und Kay haben mit El weibliche Verstärkung bekommen. Auch die ist nicht zimperlich – das wäre aber auch fehl am Platz, denn bei Men in Black dürfen zwar knackige Rätsel und knappe Zeitlimits nicht fehlen, aber es hat doch den Anschein, als ob das Spiel relativ actionlastig wird. Die Gegner sind dabei zwar oft von umwerfender Dämlichkeit, aber dank Muskelkraft und Ballermann teilweise gar nicht so leicht zu beseitigen. Ob der IQ noch steigt, ob die Qualität des Leveldesigns hält, was die Optik verspricht, und vor allem, ob das Spiel gut genug ist, um denselben Kult-Faktor zu erreichen wie der Film, sagen wir Ihnen in einem ausführlichen Testbericht in einer der nächsten Ausgaben.

Andreas Lober ■

RELEASE

Genre	Action-Advent.
Hersteller	Gremlin

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1997

Diablo Hellfire und Diablo 2

Selbstverteidigung

Höhöhö – und Sie haben gedacht, Sie hätten Diablo endgültig den Garaus gemacht... Dabei treibt sich dort unten im Dungeon noch mehr Gesindel herum als das hinlänglich bekannte Aufgebot an Goat Men, Spitting Terrors, Horned Demons und Magma Demons. Aber beruhigen Sie sich: Diesen Trugschluß teilen Sie mit rund einer Million anderer Diablo-Spieler in aller Welt, die der noch vor Weihnachten erscheinenden Zusatz-CD Hellfire zu diesem ungebrochen populären Action-Rollenspiel entgegenfiebern.



Der neue Immolation-Zauberspruch verschießt Feuerbälle in alle Richtungen.

So ganz ohne Blizzard-Beteiligung wird die diesjährige Bescherung dann doch nicht vonstatten gehen: Wenn sich schon StarCraft auf 1998 verschiebt, dann sollen wenigstens die Diablo-Spieler aufmüpfige Monster unterm Tannenbaum niederstrecken dürfen. „Aber ich hab' doch den Diablo schon mal abgemurkst...", protestieren die Veteranen. Das schon, allerdings haben Sie dabei vermutlich den Oberdämon Na-Krul übersehen. Jener gehörte früher zu den Führungspersönlichkeiten und engen Vertrauten Diablos, verfiel dann aber tragischerweise dem Größenwahn. Jedenfalls wagte er einen Putsch-Versuch, der aber kläglich gescheitert ist. Als Konsequenz wurden er und seine Helfershelfer aus dem unterirdischen Reich verbannt. Ein offensichtlich nicht gänzlich zurechnungsfähiger Zauberer befreite Na-Krul aus diesem Exil, was zu folgender Situation im Lande Khandaras geführt hat: Na-Krul und seine dämonischen Anhänger sind zurück und haben das Kommando in der „Demon Crypt" übernommen. Von dort aus starten sie einen weiteren Versuch, den verhaßten Diablo endgültig zu erledigen und ihrerseits die Regentschaft in der Unterwelt an sich zu reißen. Eine beachtliche Armee schart sich um ihren Anführer, der dadurch zu ähnlicher Macht gelangt wie sein Gegner.



Und noch ein neuer Spell: „Lightning Wall" kreiert einen Wall aus Blitzen.

Die Diablo-Dungeons bestehen bekanntlich aus 16 Stockwerken, unterteilt in vier Welten (Kellergewölbe, Höhlensysteme, Grotten, Katakomben usw.) mit jeweils vier Levels. Hellfire erweitert diese Anlage um zwei gemütliche Locations (macht insgemacht acht Etagen): Da wäre zum einen die „Demon Crypt" („Dämonengruft"), deren Wände, Decken und Flure mit edlem, schwarzem Marmor verkleidet sind, in den geheimnisvolle Symbole eingraviert sind. Spiralförmige Säulen winden sich bis unters

Neue Monster

Rund 30 brandneue Monster dürfen Sie bei Ihrem Rundgang durch die „Demon Crypt" und das „Festering Nest" erlegen. Wir präsentieren Ihnen eine erlesene Auswahl:

DEMON CRYPT

Biclops

Wenn Sie in der „Demon Crypt" unterwegs sind und ein riesiges, zweiköpfiges Etwas mit einer riesigen, beidhändigen Streitaxt auf sich zutrotten sehen, dann wissen Sie: Jawoll, dies ist ein Biclops. Das etwas untersetzte Monstrum gilt nicht gerade als das schnellste im Dungeon (vergleichbar mit Zombies), kann aber sicher nicht mit einem einzigen Schwerthieb erledigt werden. Zusätzliche Gefahr: Bei einem Treffer wird Ihr Held – wie beim Kampf mit dem Butcher – zurückgeschleudert.

Gravedigger

Der „Totengräber" ist ein Bewohner der „Demon Crypt" und gehört zur Familie der Zombies. Mit seiner Schaufel lassen sich nicht nur exzellente Gräber buddeln, sondern auch kräftig Prügel austeilen.

Tombrat

Die äußerlich an eine etwas mißgestaltete Ratte erinnernde Tombrat verfügt über extrem scharfe Zähne, die sie in den Körper argloser Krieger rammt.

FESTERING NEST

Hellboar

Auf den „Höllenkeiler" werden Sie ausschließlich in den Tunnels des „Festering Nest" stoßen. Wobei „stoßen" durchaus wörtlich zu nehmen ist: Diese Bestie bedroht seine Opfer mit zwei gigantischen Stoßzähnen – dagegen sind die vergleichbaren Horned Demons fast schon harmlos.

Hork Spawn

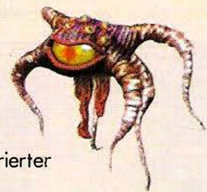
Diese kleinen Biester mit ihren überdimensionierten Köpfen werden Ihnen erhebliche „Kopfschmerzen" bereiten – kein Wunder bei DEM Gebiß. Ausgebrütet werden die Hork Spawns von den Hork Demons nach dem Alien-Prinzip. Vor allem in Gruppen auch für erfahrene Krieger eine ernstzunehmende Gefahr.

The Defiler

Die mutierte Gottesanbeterin herrscht über das „Festering Nest" und ist sowohl mit einem schmerzhaften Stachel als auch mit destruktiven Gliedmaßen ausgestattet.

Torchant

Die Mischung aus Wurm und Ameise schießt mit exorbitanten Feuerbällen um sich, die beim Aufprall explodieren.

Psychorb

Das Auge des schwebenden Psychorbs (ausgerüstet mit sechs Tentakeln) verschießt Ladungen aus konzentrierter Energie.

Lashworm

Die rasiermesserscharfen Scheren am Ende seines Schwanzes läßt der Lashworm peitschenartig nach vorne schnellen.

Stinger

Der Stachel der auf den ersten Blick unscheinbaren, skorpionartigen Kreatur ist mit Widerhaken versehen, die das Opfer festhalten.

Spider Lord

Auf zwei „Beinen" ist dieses Spinnenwesen unterwegs, das mit seinen weiteren Körperteilen angreift.

Hork Demon

In der Brust dieses pinkfarbenen Monsters werden die extrem lästigen Hork Spawns ausgebrütet, die mit einem „Plopp" herausspringen und sich in größerer Menge auf den Helden stürzen.

Dach, Statuen zieren die Treppenaufgänge zu den anliegenden Katakomben, und glühend-heiße Lava blubbert durch den Dungeon. Die feudale Innenausstattung hat ihren Grund, denn hier residiert der dämonische Hochadel, wie der Abenteurer schon nach der ersten Biegung feststellen muß. Ein paar Geschosse tiefer stiefelt man durch das „Festering Nest" („Eiternder Schlupfwinkel") – ein unheimlicher Ort, an dem man nie sicher sein kann, ob die eben betretene Kachel nicht doch „lebt": Aus den Wänden sickert eine schleimige Substanz, und durch den Boden dringen giftige Säuren und Dämpfe. Verantwortlich für diese ekelerregende Umgebung ist „The Defiler" („Der Verschmutzer"), eine mutierte Gottesanbeterin, die am Schluß des Expansion Sets als neue Endgegnerin auf Sie wartet. Bevor Sie dieser Kreatur gegenüberstehen, müssen Sie zunächst mit Diablo abrechnen – und das empfiehlt sich nur nach optimaler Vorbereitung und mit exzellenter Bewaffnung bzw. Panzerung.



Die zusätzlichen Hellfire-Waffen (hier: ein Thunderclap-Bogen) können natürlich auch von den drei bisherigen Heldenklassen eingesetzt werden.

Pfeil & Bogen

Vier neue Lang- und Kurzbögen im Überblick:



Gnat Sting:
3 Pfeile verteilen sich fächerartig.



Thunderclap
Geschoß: „Charged Bolt"



Blitzen
Geschoß: „Lightning"



Flambeau
Geschoß: „Firebolt"

Grund: Der „neue" Diablo ist stärker als jemals zuvor.

Wow, what can I do for you?

Hinterlistige Fallen, rätselhafte Schreine, respekteinflößende Monster (siehe Kasten) – aus diesem Inventar setzen sich auch bei Hellfire die zufallsgenerierten Gewölbe zusammen. Daneben erweisen sich die Dungeons natürlich wieder als eine wahre Fundgrube: Mit etwas Glück findet man in Schatzkisten, Gruften und Schatullen 30 neue Kostbarkeiten in Form von Amuletten, Schilden, Waffen, Rüstungen und Ringen – darunter etliche „Unique Items". Diese verdient man sich im Singleplayer-Modus zum Beispiel durch das Erledigen spannender Quests, mit denen Sie die Bewohner der Stadt Tristram betrauen. Unter anderem müssen Sie farbige Edelsteine beschaffen und bei Ihren Auftraggebern abgeben. Hinsichtlich der Bevölkerung Tristrams ist übrigens alles beim alten geblieben – all unsere Lieblinge und treuen Verbündeten sind wieder mit von der Partie: Schmied Griswold zahlt für gebrauchtes Zubehör immer noch unverschämt niedrige Preise, Odgen der Wirt gibt launige Anekdoten zum besten, und Hexe Adria lädt Zauberstäbe auf und wartet mit einem gepflegten Sortiment an Schriftrollen und magischen Büchern auf.

Der „Neue"

Die eigentliche Sensation an Hellfire betrifft den neuen Character: Der Mönch („The Monk") ergänzt das bisherige Line-Up und setzt Hände und Füße ein, um zumindest schwächere Gegner (Zombies, Skelettkrieger, Fallen Ones) mit einem einzigen Schlag außer Gefecht zu setzen. Des weiteren gilt der Klosterbruder als wahrer Meister im Umgang mit Stäben aller Art, die er zirkusreif durch die Luft wirbeln läßt. Wenn Sie jemals einen Shaolin-Mönch in Aktion gesehen haben, dann haben Sie bereits eine recht konkrete Vorstellung von den Fähigkeiten dieses Nahkämpfers, der zudem in Sachen Zauberei fast dem Magier das Wasser reichen kann und auch die Reichweite von Bögen auszunutzen weiß. Nachteil: Weil der Mönch zu häufig sein Fitneßtraining verpaßt hat, verfügt er nur über unterdurchschnittliche Strength-Werte, und das führt wiederum dazu,



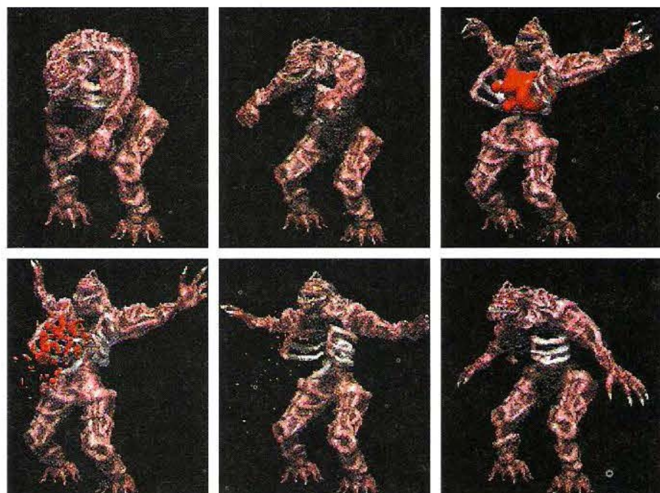
Immer gut gekleidet: Schicke Rüstungen mildern gegnerische Treffer.



Besonders für Krieger interessant: neue Äxte, Morgensterne und Schwerter.



Ein Blick in die „Demon Crypt": Hier trifft der Mönch u. a. auf „Hellboars" (links vorne), „Biclops" (links oben) und „Tombrats" (rechts oben).

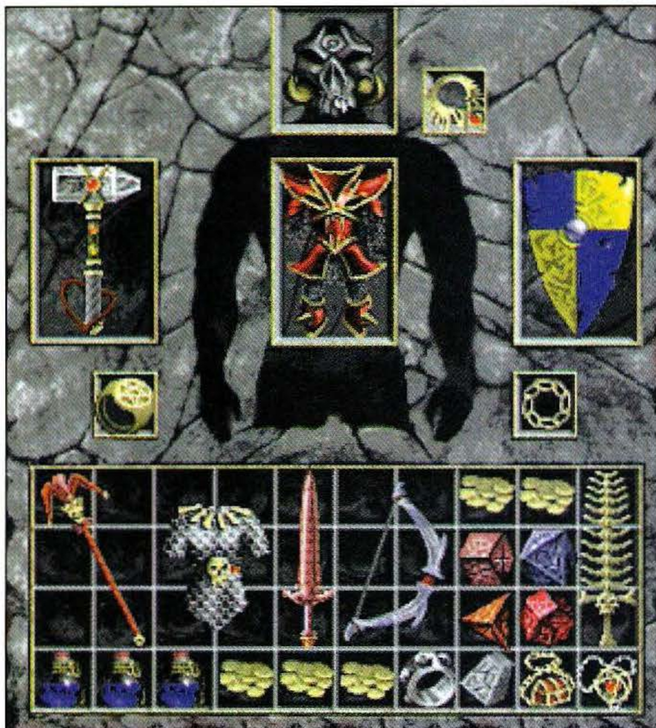


Überraschung: Aus dem Körper des riesigen Hork Demons platzen Dutzende von Hork Spawns. In solchen Fällen empfiehlt sich ein rascher Rückzug.

Coming Soon

Der aktuelle Blizzard-Release-Kalender:

Dezember 1997	Diablo Hellfire
1. Quartal 1998	StarCraft
2. Quartal 1998	WarCraft Adventure
4. Quartal 1998	Diablo 2


So könnte der Inhalt Ihres Inventorys in Diablo Hellfire aussehen: Unter den Waffen, Amuletten und Ringen befinden sich viele „Unique Items".

Viewpoint



Da kann sich glücklich schätzen, wer seinen mühsam hochgepäppelten Character noch nicht von der Festplatte gekippt hat: Ein Spielstand im fortgeschrittenen Stadium sichert den direkten Zugang ins Festering Nest und in die Demon Crypt. Neben üppigem Nachschub fürs Inventory darf man sich auf prächtig animierte. Kreaturen und vor allem die neue Heldenklasse freuen: Der Mönch vereint grundlegende Tugenden seiner drei Kollegen in einer Person – ein stichhaltiges Argument, um sich erneut durch die nunmehr 24 Stockwerke der Diablo-Welt zu kämpfen. Minderschwere Sorgen macht mir lediglich die Tatsache, daß diese „offizielle" Zusatz-CD-ROM (wie schon beim WarCraft 2 Expansion Set) nicht von den Blizzard-Designern höchstselbst stammt. Und: Das Battle.Net bleibt wohl auch weiterhin ein Paradies für Cheater und eine Hölle für ehrliche Spieler – erst mit Diablo 2 werden die StarCraft-Standards in den Internet-Dungeons Einzug halten.

daß er weder schwere Rüstungen anlegen noch massive Schwerter, Äxte und Keulen einsetzen kann. Bei Beförderungen wird man daher zweckmäßigerweise die Grundwerte in den Disziplinen Dexterity (Geschicklichkeit) und Vitality (Lebenskraft) nach oben treiben. Nützlich: Der Mönch hat Augen wie ein Adler – der eingebaute Infravision-Zauberspruch enttarnt Gegenstände auch außerhalb seines Sichtradius'. Die sieben neuen „Spells" können von allen vier Heldenklassen erlernt und ausgelöst werden; gezaubert werden u. a. „Immolation" (verschießt Feuerbälle in alle Richtungen), „Warp" (teleportiert den Helden zum nächsten Dungeon-Ausgang) und „Lightning Wall" (erzeugt eine Wand aus Blitzen).

Kein Blizzard-Projekt

Hellfire wird nicht direkt bei Blizzard (WarCraft 1 und 2) respektive Blizzard North (Diablo 1 und 2) entwickelt, sondern von der Sierra-Tochter Synergistic Software – eine Company, die bislang durch Perlen wie Thexder for Windows 95, Front Page Sports Football 97 und 98 sowie dem Rollenspiel Birthright (PC Games-Wertung: 62%) in Erscheinung getreten ist. Auf vielfachen Wunsch werden die Programmierer eine „Fastwalk"-Funktion einbauen, die per Hotkey aktiviert wird und die die Fortbewegungsgeschwindigkeit Ihres Helden innerhalb Tristrams verdoppelt – auf diese Weise gelangt man schneller als bisher von der „Schenke zur Aufgehenden Sonne" zu Cain dem Weisen oder zum Town Portal. Einzige Änderung im Multiplayer-Modus: Zusätzliche Abstufungen im Schwierigkeitsgrad sollen das Programm individueller auf das Können des Spielers abstimmen.

Petra Maueröder ■

Diablo 2

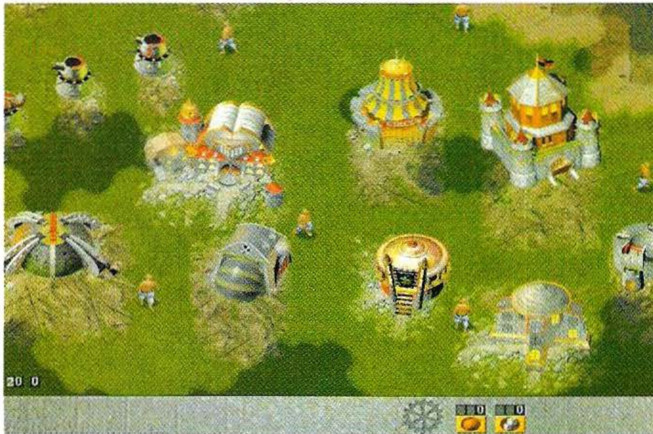


Es war der 7. September 1997, als Blizzard die Gerüchte um einen Diablo-Nachfolger offiziell bestätigte. Als Veröffentlichungszeitpunkt hat man sich Weihnachten 1998 zum Ziel gesetzt. Bis dahin will Blizzard North Dutzende von Verbesserungen gegenüber Teil 1 realisieren, die nicht nur die Grafik (z. B. noch spektakulärere Lightsourcing-Effekte) betreffen. Sie haben die Wahl aus fünf verschiedenen Heldenklassen (drei männliche und zwei weibliche), die sich sehr deutlich in ihren Fähigkeiten voneinander unterscheiden sollen; u. a. werden die Zaubersprüche stärker auf die Figuren zugeschnitten sein, so daß sich jeder Character grundlegend anders spielt. Das Kampf- und Zaubersystem wird erheblich ausgebaut und soll – wie schon andeutungsweise beim Hellfire-Mönch – erstmals Character-exklusive Special Moves im Beat 'em Up-Stil umfassen, die sukzessive erlernt werden. Fast schon obligatorisch: komplett neue Waffen (darunter erstmals Lanzen und Speere), Quests, Zaubersprüche, Artefakte, Rüstungen und Monster. Die vier (!) neuen Städte werden über individuelle Dungeons und Höhlensysteme verfügen. Unterschied zu Diablo 1: Während Sie im Untergrund unterwegs sind, geht an der Oberfläche das Leben weiter, wovon u. a. die wesentlich komplexeren rollenspielartigen Quests betroffen sind. Hinsichtlich des Multiplayer-Modus' im allgemeinen und des Battle.Nets im besonderen werden mit Diablo 2 oll die guten Vorsätze umgesetzt, die Chef-Programmierer Mike O'Brien in einem Exklusiv-Interview mit PC Games preisgegeben hat (siehe StarCraft-Beilage, Ausgabe 9/97). Da in Zukunft alle Battle.Net-Spielstände auf dem Blizzard-Server verwaltet werden, soll mit der Cheaterei endgültig Schluß sein. Des weiteren werden durch dieses Verfahren faire Wettbewerbe, Statistiken und Weltligen möglich; ein Online-Marktplatz erlaubt das Tauschen, Kaufen und Verkaufen von Utensilien. Schon jetzt werden für besonders seltene Artefakte und Waffen Fabelpreise erwartet, da – ähnlich dem Sammelalbum-Prinzip – erst eine komplette Serie zusammengehörender Ausrüstungsgegenstände den Krieger ruhig schlafen läßt. Geplant ist weiterhin, die Performance des Battle.Net so weit zu steigern, daß mehr als die bisherigen 4 Spieler gleichzeitig auf Monsterjagd gehen können. Und noch eine gute Nachricht: Diablo 2-Spielstände sind endlich unabhängig von der jeweiligen PC-Konfiguration.



RELEASE

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997


Dank der hohen Auflösung von 800x600 Bildpunkten kommen die mit viel Liebe zum Detail gerenderten Gebäude besonders gut zur Geltung.

Rising Lands – Die Herrschaft der Clans

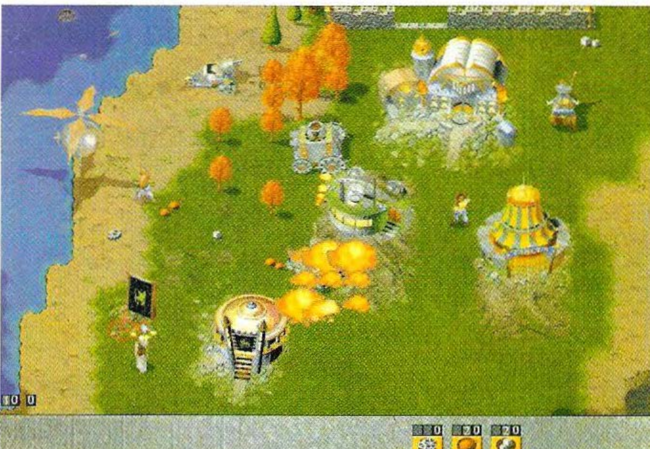
Encore une fois

Huch, die Einheiten sprechen ja französisch...?!? Nicht mehr lange, denn das Fantasy-Echtzeitstrategiespiel von Microïds (Evidence, Iznogud) wird zur Zeit komplett übersetzt bzw. synchronisiert und soll bis zur kommenden Ausgabe ein testreifes Stadium erreichen.


Trotz aller Kooperation lassen sich Konflikte nicht gänzlich vermeiden.


Für die Konstruktion der Gebäude sind Ihre Ingenieure zuständig.

Nachdem nahezu die gesamte menschliche Zivilisation von einem gigantischen Kometen ausgelöscht wurde, bilden die wenigen Überlebenden vier Clans: die Roten, die Blauen, die Grünen und die Gelben. Das Ziel: die Wiederherstellung der Weltordnung. Im Gegensatz zur sonst üblichen Praxis steht aber keineswegs die Zerstörung eines Rivalen im Vordergrund; stattdessen sollte man möglichst mit den Anrainern kooperieren, um Unsympathen wie die „Mördergilde" oder die „Schatten-Kreaturen" abzuwehren. Dazu lassen Sie neue Technologien im Labor erforschen und bilden Einheiten in einer von vier Kategorien (Landwirtschaft, Militär, Bauwesen, Religion) aus. Die Priester, Soldaten, Diebe, Bogenschützen, Architekten, Bauern und Diplomaten sammeln mit der Zeit Erfahrung und steigen dadurch auf; „überflüssige" Untertanen dürfen jederzeit recycelt werden. Ihr Imperium finanzieren Sie u. a. durch den Anbau von Kürbissen, die stellvertretend für die Nahrungsmittelvorräte stehen. Mit zwei Mausklicks automatisiert man den Transport der Rohstoffe vom Feld zu Ihren Lagerstätten, was auch mit den beiden anderen Rohstoffen, Steine und Metall, funktioniert. Steine werden für die Gebäude Ihres Stützpunktes benötigt und von Bauarbeitern in Steinbrüchen abgebaut; Ihre Mechaniker sammeln dagegen die überall verstreuten metallenen Zahnräder ein, transportieren sie zur Basis und verarbeiten sie dort zu Fahrzeugen weiter. Fahrzeuge in einer Fantasy-Welt? Richtig gelesen – die Palette reicht von Panzern über Erntemaschinen bis hin zu Kampfnashörnern, Heißluftballons und Helikoptern. Die Basis schützt man mit Kanonentürmen, Katapulten, Fallgatern und Mauern vor den einfallenden Feinden.


Der Helikopter wirft Brandbomben ab. Holt man das Fluggefährt nicht rechtzeitig vom Himmel, legt der Hubschrauber ganze Basen in Schutt und Asche.

Vier gewinnt

Rising Lands ist ein klassisches 2D-Echtzeitstrategiespiel mit auffälligen thematischen und grafischen Anleihen bei WarCraft 2, dezent erweitert um Bündnisse, Tauschhandel, Spionage und die Übernahme von Gebäuden. Im Preis inbegriffen sind 30 Missionen, 20 liebevoll gerenderte Gebäude, rund 20 ordentlich animierte Einheiten, ein waschechter Nebel des Krieges und ein Mehrspieler-Modus für bis zu vier Personen, wobei Sie Allianzen eingehen und Rohstoffe austauschen dürfen. Die technischen Unterschiede zu anderen Spielen dieses Genres betreffen u. a. die Auflösung (standardmäßige 800x600 Bildpunkte) sowie die Kartengröße: Eine Rising Lands-Region erstreckt sich über bis zu 180 Bildschirme – deutlich mehr als bei der Konkurrenz. Und die war nicht untätig: Wer ansprechend präsentierte Action-Strategie im Fantasy-Format schätzt, kann im nächsten Monat zwischen Rising Lands und dem ähnlichen WarWind 2 von SSI wählen. Unsere beiden Reviews werden die Frage beantworten, welches Programm Ihren Etat am ehesten verdient.

Petra Maueröder ■

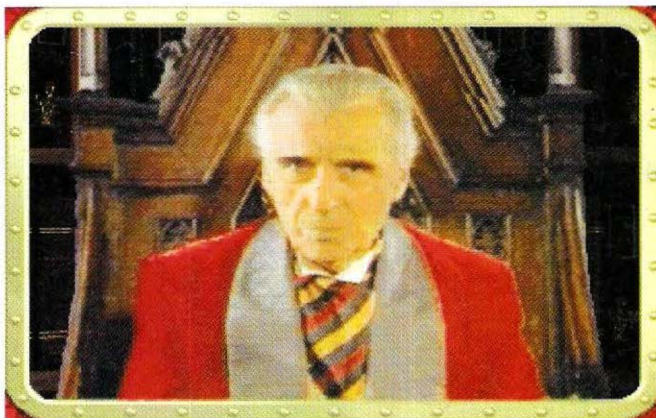
RELEASE

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Microïds
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

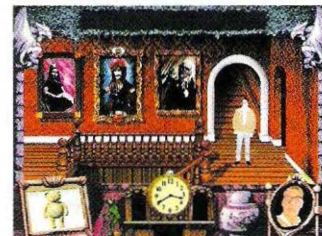
Rocky Horror Show

Transylvanisch

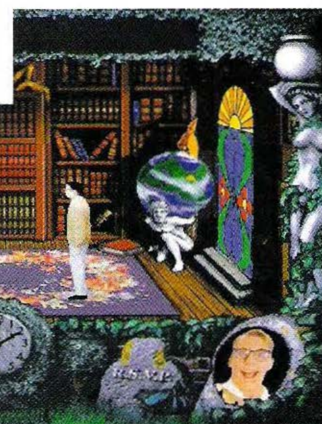
Sie sind schwarz gekleidet, die Hauptdarsteller in einem Kultfilm, und jagen keine Außerirdischen – weil sie nämlich selbst welche sind. Transylvanier haben der Menschheit in der Rocky Horror Show schon auf der Musical-Bühne und im Kino viel Vergnügen gebracht – jetzt ist der PC dran.



Was uns Christopher Lee als Erzähler zu sagen hat, wissen wir noch nicht. Unser Tip: „It's just a click to the left".



Keine Panik: Die hier abgebildeten Gestalten sind harmlos. Naja, relativ harmlos.



Nicht ganz untypisch: Brad ist mal wieder etwas ratlos. Das ist nicht gut, denn wie die riesige Uhr andeutet, ist die Zeit knapp bemessen.



Let's do the time warp again – der bekannteste Song des frechen Rock-Musicals erinnert uns an alte Zeiten. Rocky Horror Picture Show auf dem Computer, das gab's doch schon mal?! Bereits vor rund einem Jahrzehnt durften die Besitzer der inzwischen pensionierten 8 Bit-Rechner C-64, Schneider CPC und ZX Spectrum die Erlebnisse der braven Brautleute Brad und Janet inmitten transsexueller Transylvanier nachspielen. Seither hat sich natürlich einiges getan: Digitale Schauspieler und High-Color-Grafiken gehören zum Standardrepertoire jeder Filmumsetzung, die etwas auf sich hält, und so macht's auch die Rocky Horror Show nicht ohne. Was sich auf dem Bildschirm abspielt, ist lose an die Originalstory angelehnt, dürfte aber vor allem denen, die das alte Spiel kennen, nicht ganz fremd sein...

Damnit, Janet ist weg. Brad muß also die Demedusa wieder zusammensetzen, um seine bessere Hälfte zu erweichen. Nicht bildlich – er hat sie ja schon geehelicht – sondern ganz wörtlich. Die Demedusa ist das Gegenstück zur Medusa-Maschine, und letztere hat Janet in Stein verwandelt. Oder umgekehrt: Wer – wir zitieren den Pressetext: „abhängig von seinen sexuellen Vorlieben" – lieber den armen Brat retten und in Janet schlüpfen will – bitte sehr, bei der Rocky Horror Show werden alle Wünsche befriedigt.

Fans des kultigen Soundtracks dürfen sich auf neues Song-Material freuen: Unveröffentlichte Tracks aus den 70er-Jahren und exklusive aktuelle Remixes sowie Ausschnitte aus der Live-Show sollen auf die CD gebrannt werden. Doch was wäre die Meat Loaf-Musik ohne die schaurig-schöne Villa des Films, ohne Riff-Raff, Magenta, Columbia, Eddie und natürlich Frank'n'Furter? Wissen wir nicht. Müssen wir aber auch nicht wissen, denn mit allen gibt's ein Wiedersehen. Auch Christopher Lee scheint leicht zu haben zu sein: Als Erzähler trägt er seinen Teil zur Rocky Horror Show bei. Ein weiterer großer Name auf der Besetzungsliste: Richard O'Brian war schon vor 24 Jahren bei der Uraufführung in London und dann in der Broadway-Urbesetzung als Riff-Raff dabei, auf dem Monitor darf er dem Spieler helfend zur Seite springen.

„Touch me, touch me, touch me" soll das Spiel rufen, die Begierde aller Computerfreaks wecken. Dazu setzen die Entwickler auf eine Mischung aus – wir zitieren abermals den Pressetext – „Arcade-, Simulations-, Action-, Strategie- und Adventure-Elementen". Unser erster Eindruck: Streichen wir Simulation und Strategie, dann könnte es hinkommen. Jedenfalls sollen weder die grauen Zellen verkümmern noch die Joystick-Hände einschlafen. Im Klartext heißt das: Sie müssen einzelne Teile der Maschine finden, dazu in die geheimsten Stellen des Hauses eindringen und auch mal die Transylvanier um einen Gefallen bitten. Also: Puzzles lösen, aber bitte in Echtzeit. Wieviel Spaß man haben kann, wenn man mit der Rocky Horror Show spielt, sagt Ihnen bald unser Review.

Andreas Lober

RELEASE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Transylvania
VERÖFFENTLICHUNG	Frühjahr 1998

Nuclear Strike

Zerstörungswut

Mit seinem Hubschrauber-Ballerspiel Soviet Strike sorgte Hersteller Electronic Arts nicht nur auf Sonys Playstation für steife Fingergelenke. Der Nachfolger nennt sich Nuclear Strike und wird speziell am PC reichlich mehr bieten als der Vorgänger. EA verspricht 3Dfx- und Direct3D-Unterstützung, photorealistische Terraindarstellung und noch atemberaubendere Explosionen.



Schnelle 3Dfx-Grafik (Direct-3D optional) macht selbst den 800x600-Modus flüssig spielbar.



Die unterschiedlichen Höhenstufen der sehr realistischen 3D-Landschaft sind stets klar erkennbar.



Krieg zu Lande, zu Wasser oder in der Luft: In Nuclear Strike können 15 verschiedene Flugzeuge, Boote und Panzer gesteuert werden.

Auf die alte Frage, wie man einen Krieg wohl am schnellsten beendet, gab Electronic Arts schon mit Soviet Strike eine ziemlich eindeutige Antwort: Einen Kampfhubschrauber mit Blei und Dynamit vollgepackt, und immer feste drauf. Auch beim Nachfolger hat sich an dieser Grundaussage nicht viel geändert – wieder wird die Welt von einem Wahnsinnigen bedroht, diesmal sogar mit Atomwaffen. Der international gesuchte Terrorist LeMonde hat eine unbestimmte Menge spaltbaren Materials unter seine Kontrolle gebracht und stellt die Länder der Welt vor ein eiskaltes Ultimatum. Entweder unterwerfen sich alle Völker seiner Diktatur, oder er wird zwei Sprengköpfe in den oberen Schichten der Erdatmosphäre detonieren lassen, was der schützenden Ozonschicht endgültig den Garaus machen soll. In Windeseile wird ein Spezialkommando zusammengestellt, das LeMonde in seinem Versteck irgendwo in Asien aufspüren und beseitigen soll. Da ein amerikanischer Pilot ihn zuletzt in Indochina gesehen haben will, beginnt Ihr Einsatz mitten im Dschungel. In einem bis an die Rotorblätter bewaffneten Apache-Hubschrauber müssen Sie nicht nur alle feindlichen Einheiten aufspüren und ausschalten, sondern auch eine Reihe von Nebenzielen erfüllen. Beispielsweise gilt es, den abgestürzten Piloten Nick aufzusammeln sowie die Spezialagentin Naja zu befreien und ihr anschließend Begleitschutz zu geben. Speziell für solche Aufgaben ist der Ladekran des Helikopters gedacht, der immer dann automatisch nach unten fährt, wenn etwas einzuladen ist. Neben vermißten Kameraden und geheimnisvollen Kisten kann das natürlich auch Treibstoff-Nachschub und frische Munition sein.

Hetzjagd durch Asien

Bis LeMonde endgültig gefaßt ist, sind fünf großangelegte Kampagnen zu bestehen. Nachdem die Terrorgruppe aus Indochina geflohen ist, geht es weiter nach Südchina, Nordkorea, Südkorea und schließlich nach Sibirien. Natürlich ist ein einsamer Apache-Helikopter nicht die einzige Waffe, die die zivilisierte Welt dem Terrorismus entgegensetzt: Im Verlauf der Kampagnen dürfen drei verschiedene Hubschrauber, Flugzeuge (Harrier, A-10) sowie einige Panzer und Schiffe gesteuert werden. Sichtliche Verbesserungen gab es bei der Landschaftsdarstellung aus der charakteristischen Vogelperspektive. Die Unterstützung von 3Dfx-Karten und Direct-3D garantiert jetzt, daß Nuclear Strike auch im hochauflösenden 800x600-Modus absolut flüssig scrollende Grafiken bietet. Gerade Pyromanen dürften an den neuen, noch spektakuläreren Explosionen Gefallen finden. Wenn ein Panzer oder Gebäude getroffen wurde, zerspringt er/es in brennende Trümmer und hinterläßt tiefe Spuren der Verwüstung auf dem fast photorealistischen 3D-Terrain. Weitere Verbesserungen, die Electronic Arts dem Actionspiel angedeihen ließ, spielen sich vorwiegend unter der Oberfläche ab. Beispielsweise reagieren die Bodentruppen (Freunde und Feinde) jetzt noch deutlicher auf das Verhalten des Spielers. Verbündete befolgen Ihre Befehle, protestieren aber lautstark, wenn ganz offensichtlich Mist gebaut wird. Die erste Betaversion machte bereits einen sehr ausgereiften Eindruck – wir rechnen für die nächste Ausgabe fest mit einem Testbericht.

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997

Was für uns Deutsche die Formel 1, ist für die Nordamerikaner die IndyCar-Serie. Mit annähernd 400 km/h und nur wenige Zentimeter über der Piste rasen die wagemutigen Piloten nur Millimeter an Betonmauern vorbei und liefern sich verbissene Positionskämpfe. Microsoft versucht mit der Simulation CART Precision Racing, die Spannung und Faszination dieser Rennserie originalgetreu einzufangen.



CART Precision Racing

Präzisionsarbeit

Während Europa und fast die gesamte restliche Welt im Formel 1-Fieber schwelgt, berauschen sich die Nordamerikaner an der IndyCar-Serie. Dort wird größtenteils auf Rundkursen mit fast 400 Stundenkilometern haarscharf an unnachgiebigen Mauern vorbeigerast, was das Zeug hält. Auf den engen Stadtkursen geht es auch nicht viel langsamer zu, weshalb diese spektakuläre Rennserie für ihre Fans die spannendste überhaupt ist. Nach den Versuchen von Papyrus, auch dem Rest der Welt die Faszination IndyCar näherzubringen, veröffentlicht in Kürze Microsoft mit CART Precision Racing eine originalgetreue Umsetzung des schnellsten Motorsports auf Erden. Mit viel Liebe zum Detail, einer aufwendigen 3D-Grafik und der Lizenz der Championship Auto Racing Teams (CART) soll CART Precision Racing eines der Highlights im Rennspiel-Genre werden.

Detailtreue dank GPS

Wieviel Aufwand in CART Precision Racing steckt, zeigt das Verfahren, mit dem die originalen Strecken der Rennserie modelliert wurden. Mit dem Global Positioning System (GPS), das man auch aus Autos kennt, wurden alle Pisten mit einer Genauigkeit von nur zehn Zentimetern vermessen und so die Modelle für die Grafikengine erstellt. Dadurch schaffte es das Team von Terminal Reality (Monster Truck Madness, Hellbender), daß alle Kurse bis auf die letzte Kurve mit den Originalen übereinstimmen und Sie genauso wie die echten Fahrer die Strecken perfekt kennen müssen. Das Drumherum am Streckenrand wurde ebenfalls weitestgehend den Vorbildern angeglichen, wobei der Schwerpunkt klar auf den Details der Pisten liegt. Damit wird schon klar, daß CART Precision Racing kein dröges Actionspiel, sondern eine beinharte Simulation werden wird.

Der Spieler denkt, der PC lenkt

Microsoft bietet eine stattliche Anzahl von Fahrhilfen, die Sie anfangs auch dringend benötigen werden. Die PS-starken Boliden sind nämlich alles anderes als leicht zu beherrschen und verlangen viel Fingerspitzengefühl beim Navigieren durch die Kurven. Etwas zuviel Gas oder ein geringes Abweichen von der Ideallinie können in einer heftigen Bekanntschaft mit der Betonbande enden. Vor dem ersten Rennen sollten Sie also ruhig Hilfen wie automatisches Bremsen, Gasgeben, Spurhalten und auch die Anti-Schlupf-Kontrolle aktivieren, um die Strecken kennenzulernen. Nützlich sind auch die einblendbare Ideallinie und Pylone, die bei der Orientierung und dem Anfahren der



Für die Boxenstopps rückte Microsoft eigens mit einem kompletten Motion-Capturing-Team an.



Zur Auswahl stehen die 17 Rennstrecken der Saison 1996/97, ebenso die originalen Fahrer und Teams.

Kurven helfen. Mit etwas Übung und einem analogen Lenkrad ist es aber nicht so schwer, gute Rundenzeiten auch ohne die Fahrhilfen zu erzielen, wobei die Computergegner wahrlich keine Anfänger in ihrem Metier sind.

17 originale Strecken

Dank der CART-Lizenz darf Microsoft auf die authentischen Team- und Fahrernamen zurückgreifen und auch die kompletten Werbelogos verwenden, was natürlich der Atmosphäre im Spiel sehr zuträglich ist. Auch wenn Sie nicht so bewandert in der amerikanischen IndyCar-Szene sind, wird Ihnen doch der eine oder andere Fahrer bekannt vorkommen: Mark Blundell, Emerson Fittipaldi und Mauricio Gugelmin düsten auch schon in Formel 1-Boliden über die Pisten. Das Fahrverhalten der computergesteuerten Piloten ist ähnlich aufwendig gestaltet wie die Optik der Rennstrecken, denn die anderen Wagen sind nicht schnöde bewegliche Hindernisse, sondern kämpfen genau wie Sie um jeden Zentimeter Asphalt. So gibt es ständige Positionskämpfe, Überholmanöver und natürlich auch Unfälle, die Ihnen die volle Aufmerksamkeit abverlangen. Da es auf den extrem engen Kursen ohnehin nur wenig Platz zum Überholen gibt, müssen Sie als Formel 1-verwöhnter Fahrer umlernen und die Strecken gut kennen, um die wenigen optimalen Stellen zu finden. Microsoft unterstützt Sie dabei mit vielen Erklärungen und Tips zu den 17 Kursen der Saison 1996/97.

Es darf geschraubt werden

Wie in jeder guten Simulation finden Sie auch in CART Precision Racing jede Menge Möglichkeiten, Ihr Vehikel den Gegebenheiten des jeweiligen Parcours' anzupassen. In der Box stellen Sie alles von der Bodenhaftung über das Getriebe bis zur Bremskraftverteilung nach Belieben ein, wieder unterstützt von einem computergesteuerten Assistenten. Die Einstellungen haben ganz massive Auswirkungen auf das Fahrverhalten des IndyCars, denn die Fahrphysik wurde erstaunlich aufwendig gestaltet. Wer beim Fahren genau hinsieht, wird bemerken, daß sich der Wagen wirklich auf den Vorderrädern dreht, nicht um die Mittelachse wie in vielen anderen Spielen. Offensichtliche Fehler wie Bremsen in Kurven oder Vollgas im Stand führen natürlich zu sofortigen Abgängen von der Piste, was sich aber mit den bereits erwähnten Fahrhilfen anfangs vermeiden läßt. Da die IndyCars mehr PS und ein anderes Fahrverhalten als die Flitzer der Formel 1 haben, müssen sich europäische Piloten wohl gewaltig umstellen, was aber eine reizvolle Herausforderung darstellt.

Netzwerk-Option und 3D-Support

Grafisch besticht CART Precision Racing dank Direct 3D durch weiche, beinahe fotorealistische Animationen und Texturen, sofern Sie entsprechende 3D-Hardware besitzen. Doch auch ohne Beschleunigerkarte verkommt die Optik nicht zur Pixelwüste und läßt sich dank umfangreicher Grafikeinstellungen auch auf Pentiums ab 60 MHz spielen. Wer sich mit Freunden gepflegte Rennen auf den 17 Kursen liefern will, darf sich über den Netzwerk-Modus für acht Spieler und die Unterstützung der Internet Gaming Zone von Microsoft freuen. Für Anfang nächsten Jahres haben die Programmierer übrigens einen Editor angekündigt, mit dem Sie dann die Fahrzeuge mit Ihren persönlichen Logos verzieren dürfen.

Florian Stangl ■



CART Precision Racing simuliert die enorm hohen Geschwindigkeiten der IndyCar-Serie durch ein Verwischen der Texturen am Streckenrand.







Kameraperspektiven und Texteinblendungen erinnern an eine Fernsehübertragung, nicht zuletzt dank der fast fotorealistischen Grafik.



Die Tuningoptionen bieten alles, was das Bastlerherz begehrt. Wer sich das ersparen möchte, greift auf die mitgelieferten Setups zurück.

RELEASE

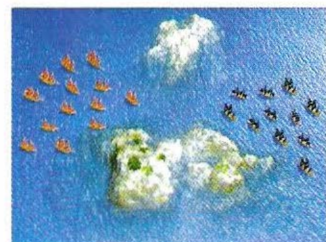
Genre	Rennspiel
Hersteller	Microsoft
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

Herrscher der Meere

Seemannsgarn

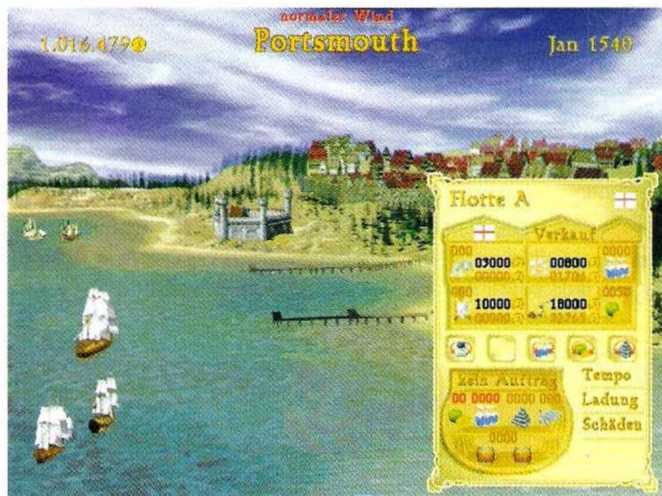
„Eine Seefahrt, die ist lustig", dachte man sich bereits in den Anfangszeiten der PC-Programmierung und entwickelte Pirates, eine immer noch legendäre Mischung aus rundenbasierter Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie. Unter Einsatz von neuen Features und mit einem zeitgemäßen Design wagt sich das Softwarehaus Attic an dieses vergessen geglaubte Thema.





Gerenderte Zwischensequenzen illustrieren wichtige Ereignisse (oben). Inseln oder Festland können eigene Taktiken erforderlich machen, da sie Gelegenheit zur Flucht bieten (unten).

Bereits im Januar 1996 begann man bei Attic Entertainment mit der Entwicklung von Herrscher der Meere. Die Wirtschaftssimulation wäre vermutlich schon seit Monaten fertig, hätten sich die Entwickler nicht das Ziel gesetzt, eines der benutzerfreundlichsten Spiele überhaupt zu entwerfen. Dabei ist die zugrundeliegende Idee recht einfach: Als knapp bemittelter Seemann reist man um die Welt, um an möglichst vielen Orten Handelsmissionen zu eröffnen oder Produktionsstätten zu errichten. Auf dem Weg zu Reichtum und Macht hat man die Möglichkeit, fremde Flotten zu kapern oder zu versenken sowie Häfen zu belagern und einzunehmen. Um auf den riesigen Karten einen halbwegs effizienten Warenverkehr zu etablieren, sind zahlreiche Flotten mit hohen Kapazitäten und guter Verteidigung notwendig. Bis zu 100 Flotten mit jeweils maximal zehn Schiffen, deren Bewegungen sich glücklicherweise automatisieren lassen, sind in Herrscher der Meere möglich. Gerade die hohe Anzahl an Schiffen stellt die Programmierer vor die größten Schwierigkeiten, da der Spieler über jedes Schiff, jede Ware, jede Flotte, jede Route etc. möglichst umfassend informiert werden soll. Gleichzeitig aber soll das Spiel nicht den Charme eines Textadventures versprühen – ein komplizierter Spagat, bei dem man den Entwicklern viel Erfolg wünschen sollte.



In den Häfen können die Schiffe bemannt und beladen werden. Nur in eigenen Häfen können Flotten zusammengestellt werden.



Historisch akkurate Entwicklungen haben maßgeblichen Einfluß auf das Spiel: Bestimmte Schiffstypen etwa sind erst im späten Spiel zu bauen.

Politikologie

Das mit Handel und Piraterie verdiente Geld wird in die Aufrüstung der Flotte investiert. Um sich die lästigen Zölle, Steuern und Hafengebühren zu sparen, kommt man auf Dauer nicht umhin, den einen oder anderen Hafen zu überfallen. Der Computergegner wehrt sich natürlich nach Kräften, so daß man sich vorher die Unterstützung weiterer Parteien sichern sollte. Die voraussichtlich maximal vier PC-gesteuerten Parteien agieren völlig unabhängig voneinander und fällen Entscheidungen über eine Zusammenarbeit anhand bislang gemachter Erfahrungen. Kommt es schließlich zum Kampf, wird aus dem rundenbasierten Spiel fast ein Echtzeit-Strategiespiel. Mit der Maus dirigiert man die durch Wind und Strömung beeinflußten Schiffe in die gewünschte Richtung und läßt sie ihre Kanonen auf den Gegner abfeuern. Die Fähigkeiten und Handicaps der Verwendung findenden Schiffe hat Attic genau recherchiert, so daß man mit Herrscher der Meere eine ungefähre Vorstellung von mittelalterlichen Seeschlachten bekommen kann. Um Transportschiffe zu schützen, muß man sich andere Strategien zurechtlegen als bei einem Angriff auf einen Hafen, die sich so entwickelnden Schlachten haben angeblich eine große Ähnlichkeit mit historisch belegten Gefechten. Noch vor Weihnachten werden wir erfahren, wie sich Herrscher der Meere entwickelt hat.

Harald Wagner ■

RELEASE	
Genre	WiSim
Hersteller	Attic Entertain.
VERÖFFENTLICHUNG	
November 1997	

Last Bronx

Falten schlagen

Das Genre der Beat 'em Ups ist älter als der erste PC, und noch immer versuchen zahlreiche Programmierteams, die Prügelspiele schöner, schneller und spektakulärer zu machen. Das vor allem in den USA und Japan beliebte Spielprinzip erlaubt offenbar nur noch grafische Verbesserungen, sogar die Art und Reihenfolge der sogenannten Special Moves haben sich etabliert.



Für die verschiedenen Hintergründe wurden Gebäude aus dem heutigen Tokio nachgebildet. Die Kampfarena selbst ist völlig flach.



Bei genauem Hinsehen lassen sich sogar realistische Stoffalten an der Bekleidung der Kämpfer entdecken – ein Beweis für die Detailverliebtheit.

Der letzte große Erfolg eines Beat 'em Ups war für Segas Virtua Fighter 2 zu verzeichnen. Durch frei fliegende Kameras und flüssige Bewegungen der Spielfiguren gelang es, auch PC-Besitzer von den Qualitäten des Spielhallenknüllers zu überzeugen. Die seitdem wieder einmal stark angestiegene Rechenleistung durchschnittlicher PCs ermutigte die Entwickler, mit Last Bronx ein weiteres Beat 'em Up zu entwerfen. Die Liste der momentan geplanten Features liest sich wie die aller anderen Prügelspiele auch: Acht Kämpfer treten in acht verschiedenen Arenen gegeneinander an, wobei jedem Kämpfer eigene Techniken und Waffen zur Verfügung stehen. Über den voraussichtlich flachen Schauplätzen schwebt die Kamera und hält stets beide Kämpfer im Blickfeld.

Neuer Spielmodus

Der Clou an Last Bronx wird die Grafik sein. Die Konsolenversion, die mit der veralteten Saturn-Hardware zurechtkommen muß, läßt bereits erahnen, was sich auf dem PC abspielen wird. Auf der Bekleidung der Kämpfer sind Falten sichtbar, die realistisch runden Körper sind je nach aktuellem Lichteinfall schattiert, und sogar einzelne Gesichtszüge sind erkennbar. Im Vertrauen auf schnelle Grafikkarten wurden für jeden Kämpfer viele hundert Animationsphasen vorberechnet, die weiche und vor allem abwechslungsreiche Bewegungsabläufe erzeugen sollen. Ein selten genutzter Spielmodus wird in Last Bronx für Spannung sorgen: Während in üblichen Beat 'em Ups der Kämpfer nach jeder erfolgreichen Runde auf wundersame Weise geheilt wird, können Last Bronx-Profis darauf verzichten und erforschen, wie viele Gegner sie ohne diesen Regenerationsprozeß besiegen können. Last Bronx wirkt sehr japanisch, nicht nur die Anime-Figuren mit ihren übergroßen Augen, auch die zackigen Bewegungen und die laue Hintergrundgeschichte könnten aus einem japanischen Cartoon stammen. Segas Beat 'em Up scheint eine ausreichend hohe Zahl an Neuerungen zu besitzen, um die Konkurrenz übertrumpfen zu können. Ob dies Grund genug ist, Virtua Fighter 2 den Rücken zu kehren, wird sich frühestens nächsten Monat herausstellen.

Harald Wagner ■



Die komplexen Schlagkombinationen erfordern gutes Timing.



Gekämpft wird in Last Bronx ausschließlich mit Waffen.



Zahlreiche Special Moves wird es auch bei Last Bronx geben.



An den Effekten muß Sega noch Verfeinerungen vornehmen.

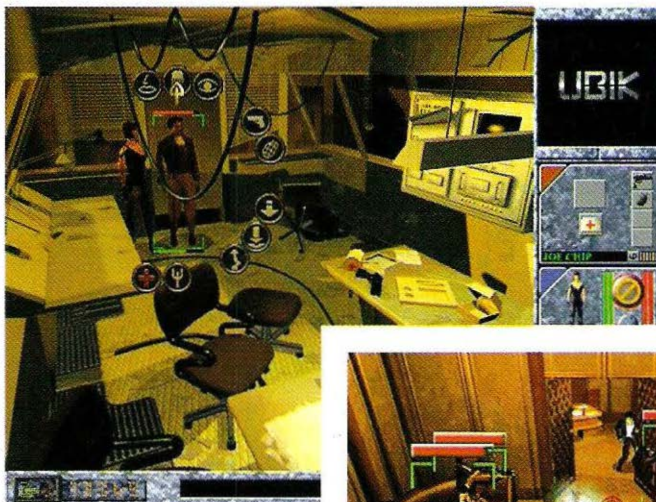
RELEASE

Genre	Beat èm Up
Hersteller	Sega
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

Ubik – Trouble knows where you are

Zukunftsweisend

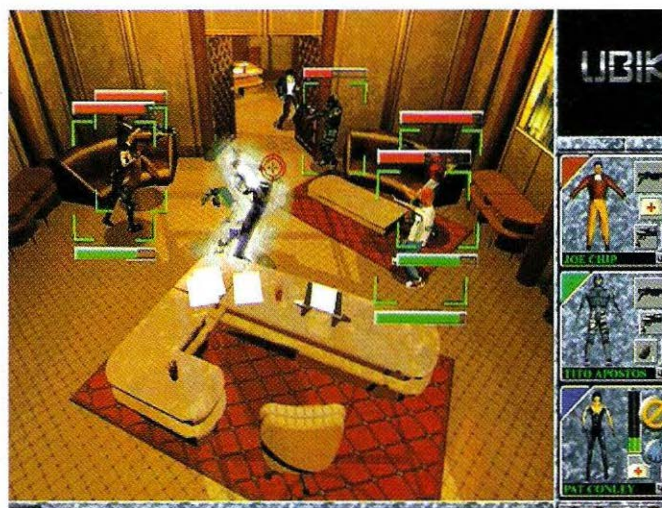
Da ubilieren nicht nur die Fans von Total Recall- und Blade Runner-Autor Philip K. Dick: Cryo Interactive, die ungekrönten Renderkönige Frankreichs, vermelden den Start der Betaphase für das Echtzeitstrategie-Action-Adventure Ubik.



Hinter einer künstlich erzeugten Wand geht unser Agent in Deckung.

Oben: Spezialfunktionen werden über einen Icon-Kreisel abgerufen. Unten: Endzeit-Stimmung dank aufwendig gerenderter Cut-Scenes.





Mit geballter Feuerkraft wird dieser Widersacher erledigt. Die Balken über den Einheiten repräsentieren wie üblich den Gesundheitszustand.

Wie es sich für ein beklemmendes SciFi-Szenario gehört, werden Politik, Wirtschaft und Gesellschaft im Jahre 2019 von mächtigen Kartellen kontrolliert. Ein engmaschiges Netz aus Korruption und Kriminalität legt sich über die Metropolen der Zukunft – ein Zustand, gegen den die Agentur „Runciter Associates" einen beinahe aussichtslosen Kampf führt. Zu diesem Szenario ist den Designern eine Genre-Mischung eingefallen, die sich nach Herstellerangaben aus 80% (Echtzeit-)Strategie und 20% Adventure zusammensetzt. Im Klartext: Wir haben es hier mit einem Spiel im Syndicate Wars-Stil zu tun. Unter dem zuversichtlichen Motto „Trouble knows where you are" sind Sie als Geheimagent Joe Chip unterwegs, um mal eben die grassierende Industriespionage zu stoppen. Ein maximal fünfköpfiges Team ausgebildeter Elite-Soldaten begleitet Sie auf Ihren mörderischen Feldzügen durch gigantische Fabrikanlagen, Bürokomplexe und Wolkenkratzerschluchten. Für das erfolgreiche Erledigen der Aufträge kassiert man üppige Honorare, mit denen wiederum Equipment und Löhne bezahlt werden. Anhand einer umfangreichen Agenten-Kartei mit insgesamt 60 Einträgen und zehn verschiedenen Charakteren (Hacker, Scouts, Mediziner, Veteranen usw.) stellen Sie sich eine Mannschaft zusammen und geben Ihren Schützlingen Medi-Kits, Granaten und Schußwaffen mit auf den Weg.

In Deckung!

Wie man es von etlichen Action-Adventures aus französischer Produktion (Little Big Adventure, Time Commando usw.) gewohnt ist, steuert man die in Echtzeit agierenden Charaktere durch vorberechnete Locations – in diesem Fall sind es zwei Universen mit insgesamt 15 Missionen. Die gerenderten und mittels Motion-Capturing animierten Einheiten werden Command & Conquer-like markiert und zielen per Mausklick mit einer von 30 Waffen auf etwaige Angreifer; eigens trainierte Einheiten machen Gebrauch von bis zu 60 (!) übersinnlichen Kräften, mit denen sich z. B. virtuelle Wände hochziehen lassen. Eingefangen werden die Szenen von fest stationierten Kameras, die man mittels Tabulator-Taste durchwechselt. Gleiche Thematik, gleicher Autor, gleicher Release-Termin, vergleichbares Spielprinzip, ähnliche Technologie: Freuen wir uns auf ein spannendes Duell zwischen Cryos Ubik und Westwoods Blade Runner – Resultate folgen in PC Games 1/98. Dann klärt sich auch ein nicht ganz unwesentlicher Aspekt, der bei Redaktionsschluß noch fraglich war: Cryo plant einen Netzwerk-Modus inklusive Deathmatch- und Cooperative-Modi.

Petra Maueröder ■

RELEASE

Genre	Strategie/Adv.
Hersteller	Cryo Interactive

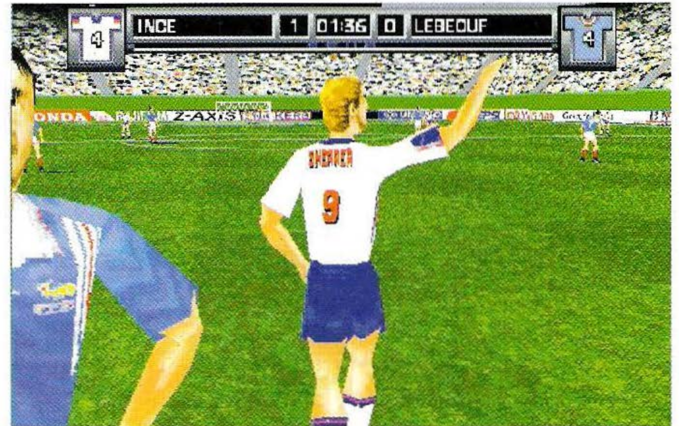
VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

Die Weltmeisterschaft hat noch lange nicht begonnen, trotzdem werden schon die ersten Fußballspiele rund um das Großereignis angekündigt bzw. auf den Markt gebracht. Einen sehr vielversprechenden Eindruck macht Golden Goal 98 vom noch eher unbekannten Hersteller Z-Axis.

Golden Goal 98

Qualifikation


Flugkopfbälle wurden bei Golden Goal spektakulär in Szene gesetzt.



Shearer moniert beim Schiedsrichter eine Abseitsstellung. Selbst an solche Details wurde gedacht.



Die Kameraperspektiven lassen sich natürlich verändern. Viele sind im Spiel eher unbrauchbar, für die Wiederholungsfunktion jedoch sehr sinnvoll.

Das noch junge Entwicklerteam Z-Axis besteht größtenteils aus ehemaligen Mitarbeitern von EA Sports, die es von Vancouver ins sonnige Kalifornien verschlagen hat. Hier brütet man schon seit Monaten über dem Design eines Fußballspiels, das momentan noch unter dem Arbeitstitel Golden Goal 98 läuft – dieser könnte sich allerdings noch bis zum Release im März ändern.

Der Producer Gordon Bellamy hat seine eigene Philosophie über die Programmierung von Fußballspielen: „In den meisten Produkten können die Kicker Bälle verstolpern oder das Leder meterhoch über das Tor ballern, das kann nicht sein. Es handelt sich doch um Nationalmannschaften, die besten Teams der Welt – hier sollte gezaubert werden!" Damit ist klar, daß ausschließlich Nationalteams verwendet werden, andere Clubs werden nicht berücksichtigt.


Trubel im Strafraum: Stürmer, Verteidiger und Torwart in Aktion.


Nach einem Treffer jubelt der Schütze mit seinen Kollegen.

Abgesehen davon, daß auch ein Jürgen Klinsmann ab und zu den Ball in Richtung Tribüne drischt, hat Bellamy eigentlich recht. Die Steuerung kann dementsprechend leicht erlernt werden, ein funktionierendes und zugleich sehenswertes Kurzpaßspiel läßt sich schon nach wenigen Spielminuten aufziehen. Ein farbiges Dreieck zeigt stets an, welcher Mitspieler gerade angespielt werden kann. Ein Tastendruck, und schon wird der Ball abgegeben, es besteht nur noch die Gefahr, daß ein Verteidiger dazwischengrätscht. Um das Tempo zu forcieren, kann allerdings auch mit weiten Flanken das Mittelfeld überbrückt oder ein schneller Steilpaß in den Lauf eines Stürmers gespielt werden. Für den Torschuß hat man ebenfalls in die Trickkiste gegriffen: Jeder Spieler verfügt über Attribute, die seine Schnelligkeit, Zweikampfstärke und auch die Torgefährlichkeit definieren. Befindet man sich nun vor dem gegnerischen Tor, so wird eine Art „Zielsucher" in Form eines kleinen Quadrats eingeblendet. Dieses Quadrat springt im und um das Tor herum, man muß sich also im richtigen Moment zum Torschuß durchringen. Direkt beeinflussen läßt sich der Zielsucher nicht, es besteht nur die Möglichkeit, vielleicht noch einen Abwehrrecken auszudribbeln oder noch näher zum Kasten zu laufen.

Darüber hinaus wurden Special Moves integriert, die sich jedoch nicht auf einzelne, sondern auf alle Spieler beziehen. Hier handelt es sich um Tastenkombinationen, die sich nicht auf die Schnelle ausführen lassen – die Moves sollen nämlich eine gewisse Herausforderung darstellen.

Weder 3Dfx noch Direct3D

Grafisch macht Golden Goal 98 jetzt schon einen hervorragenden Eindruck, obwohl man bei Z-Axis ganz bewußt auf die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten verzichtet. Laut Gordon Bellamy bleiben auf diese Weise die Texturen schärfer, „und die Engine ist auch so schnell genug." In spätestens vier Monaten werden wir wissen, ob Z-Axis die selbstgesteckten Ziele erreichen konnte. Wir halten Sie aber in der Zwischenzeit auf dem laufenden.

Oliver Menne

RELEASE

Genre	Sportspiel
Hersteller	Z-Axis/BMG

VERÖFFENTLICHUNG
März 1998

Lords of Magic

Der kleine Lord

Hochkonjunktur für Riesen, Zwerge, Feen, Drachen, Vampire und Zauberer: Mit Lords of Magic beteiligt sich Impressions am branchenweit ausgeschriebenen Wettbewerb „Wer hat das schönste Fantasy-Echtzeitstrategiespiel?".





Durch Anklicken der Gebäude gelangt man in die dazugehörigen Menüs.

Blitzkrieg: Im Echtzeitkampf werden die erforschten Zaubersprüche eingesetzt. Unten: Auch rosafarbene Einhörner gehören zu Ihrer Armee.





In Civilization-Manier statten Sie Ihren Stützpunkt mit immer abenteuerlicheren Bauwerken aus, die der Forschung und Produktion dienen.

Mit dem direkten Nachfolger zum äußerst populären Lords of the Realm 2 mixt Impressions einen weiteren Genre-Cocktail aus Runden- und Echtzeitstrategie, abgeschmeckt mit einem Schuß Wirtschaftssimulation. Spielzug für Spielzug läßt man Rohstoffe abbauen, Technologien erforschen und Einheiten ausbilden, während die nicht gerade seltenen Konflikte mit Ihren magischen Nachbar-Lords in traditioneller Echtzeit ausgetragen werden. Ihr heftigster Gegenspieler ist der gar schreckliche Lord Balkoth, dem dummerweise ein Artefakt in die Hände fällt, das ihm ungeheure Macht verleiht. Als er sich mit den Barbaren verbündet, entsteht eine neue „Weltmacht", die nach dem Motto „Wer nicht für uns ist, ist gegen uns" verfährt. Stoppen kann ihn nur der geballte Widerstand aller friedlich gesinnten Völker Uraks, wobei es Ihnen freisteht, auf eigene Faust Ihr Glück gegen Lord Balkoth zu versuchen oder mit anderen (computergesteuerten) Nationen zu kooperieren. Besondere Sorgfalt sollten Sie dabei Ihren „Champions" angedeihen lassen. Diese Burschen lernen mit der Zeit Dutzende von Zaubersprüchen und rüsten sich mit geheimnisvollen Amuletten und Ringen aus, die ihnen außergewöhnliche Fähigkeiten verleihen. Ihre Lieblingshelden verlieren Sie nicht wie üblich nach Abschluß einer Mission, sondern nehmen sie kurzerhand mit in den nächsten Level.

Geländetauglich

Wer Impressions-Spiele (Lords of the Realm 2, Caesar 2) kennt, wird deren hohe Qualität der Grafik und Animationen bestätigen können. Nicht anders bei Lords of Magic: Auf der HighColour-3D-Karte mit ihren 65.000 Farben marschieren und kämpfen bis zu 80 verschiedene, wunderschön gerenderte Fantasy-Wesen, die sich gegenseitig die Schwerter und Lanzen um die Ohren hauen und einander mit spektakulär inszenierten Zaubersprüchen dezimieren. Denn Lords of Magic heißt nicht umsonst so: In einem schlauen Buch werden sagenhafte 160 Zauberformeln aufgelistet, die allerdings erst erforscht werden müssen. Darunter finden sich sogar einige besonders delikate Sprüchlein, mit denen sich das Terrain deformieren läßt – gigantische Krater und bebaubare Grundstücke sind die Folge. Sie sind eines Zwerges überdrüssig? Dann tauschen Sie ihn doch einfach bei Ihrem Gegner gegen einen bislang unzugänglichen Zauberspruch ein – das integrierte Handelssystem macht's möglich. Ganze Städte wechseln auf diese Weise ihren Besitzer, aber auch Ringe, Amulette und Waffen. Ein weiteres Schmankerl: der 3D-Karteneditor, mit dem sich nicht nur Form und Botanik der selbstgemachten Szenarien verändern lassen, sondern auch die gesamte Topographie inklusive aller Höhenstufen und Texturen. Da Impressions praktischerweise zur selben Firmengruppe gehört wie Blizzard (nämlich CUC Software), werden sich im Battle.Net zukünftig auch Lords of Magic herumtreiben; sechs Personen dürfen gleichzeitig ran. Lords of Magic bietet also genügend Ansatzpunkte für ein gerüttelt Maß an Vorfreude; ob sich die Erwartungen erfüllt haben, lesen Sie in PC Games 1/98.

Petra Maueröder ■

RELEASE

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Impressions

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997







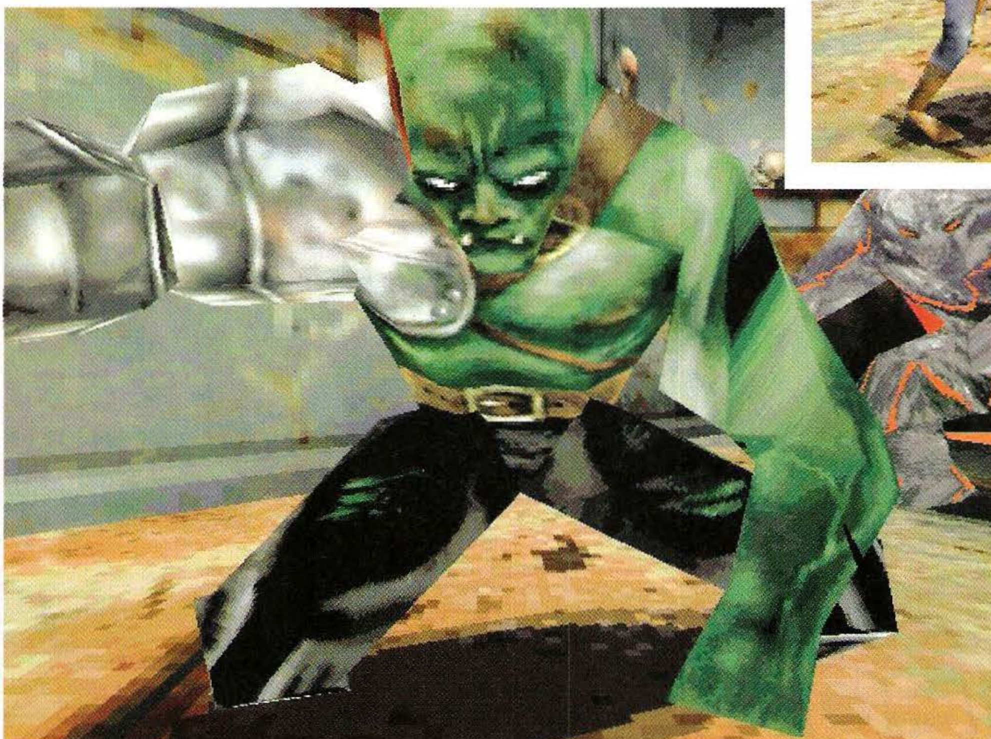


Die by the Sword

Schwertarbeit

Ob sich in Echtzeit-Strategiespielen die Tiberiumsammler verirren oder die Computergegner in 3D-Actionspielen nur dümmliches Kanonenfutter darstellen, die mangelnde Intelligenz der rechnergesteuerten Mitstreiter und Konkurrenten stellt den Spieler oft auf eine harte Geduldsprobe.

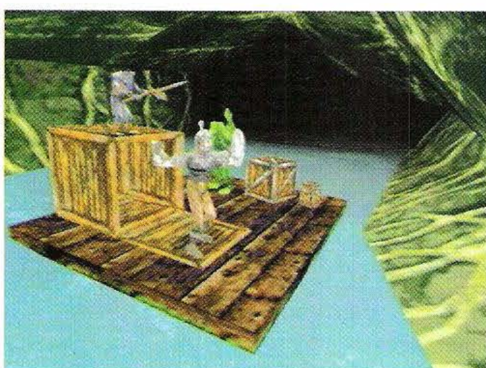


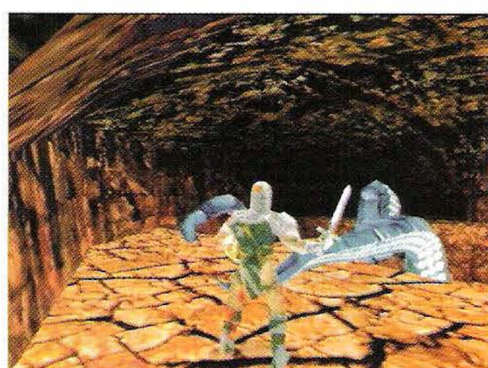




Das muß sich doch berechnen lassen, dachten sich die Programmierer bei Treyarch Invention. Das Team untersuchte zahlreiche Spieltypen auf deren Eignung für eine ausgefeilte Künstliche Intelligenz und kam zu dem Ergebnis, daß vor allem Prügelspiele ein verbessertes Gegnerverhalten vertragen könnten. Der übliche Ansatz für die Entwicklung eines solchen Spieles besteht darin, die Bewegungsabläufe realer Schauspieler zu erfassen und anschließend – quasi als kurze Filme – abzuspielen. Mit einfachen Formeln berechnet die Software, welche Bewegungssequenzen wohl am geeignetsten wären, und spielt diese dann bis zum Ende ab. Da dieses Prinzip nicht schnell auf unvermutete Bewegungen der menschlichen Spielfigur reagieren kann, sind die Ergebnisse oftmals sehr unbefriedigend. Damit der Spieler nicht schon nach wenigen Sekunden den Sieg erringt, muß im allgemeinen nachgeholfen werden: Attribute wie Stärke, Ausdauer und Energie werden zugunsten des Computers verschoben.


Die Computergegner umzingeln den Spieler, um unverhofft seinen ungeschützten Rücken angreifen zu können.


In einer Holzkiste versteckt, kann man mit dieser illustren Reisegesellschaft das Floß nutzen.


Selbst die Tentakel dieses riesigen Ungeheuers werden mittels VSIM physikalisch „korrekt" bewegt.

Hohe Reaktionsgeschwindigkeit

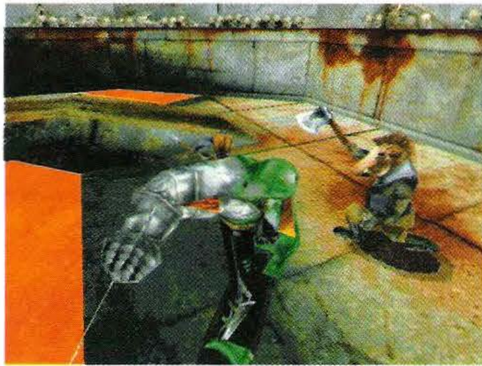
Treyarch Invention ging einen völlig anderen Weg: Anstatt Bewegungen zu digitalisieren und deren Einsatzzeit zu berechnen, wird die Bewegung jedes einzelnen Körperteils kalkuliert. Das VSIM genannte Formelwerk, für das die U.C. Berkeley eine Auszeichnung vergab, gibt dem Programm jederzeit die Kontrolle über die simulierten Körper. Innerhalb der realistischen Spielräume können sämtliche Körperteile zu jedem beliebigen Zeitpunkt jegliche gewünschte Bewegung ausführen. So konnte auf das inflexible Motion-Capturing verzichtet werden, kein einziger vorberechneter Ablauf schränkt den Spieler oder den Computer in der Steuerung seiner Spielfiguren ein. Die in Echtzeit berechneten Animationen wirken ebenso realistisch und flüssig wie herkömmlich erzeugte Sequenzen. Im Augenblick setzt die gleichzeitige Darstellung der bis zu zehn Charaktere eine 3Dfx-Karte voraus, derart aufwendig ist die Berechnung der einzeln bewegten Körperteile.

Künstliche Intelligenz

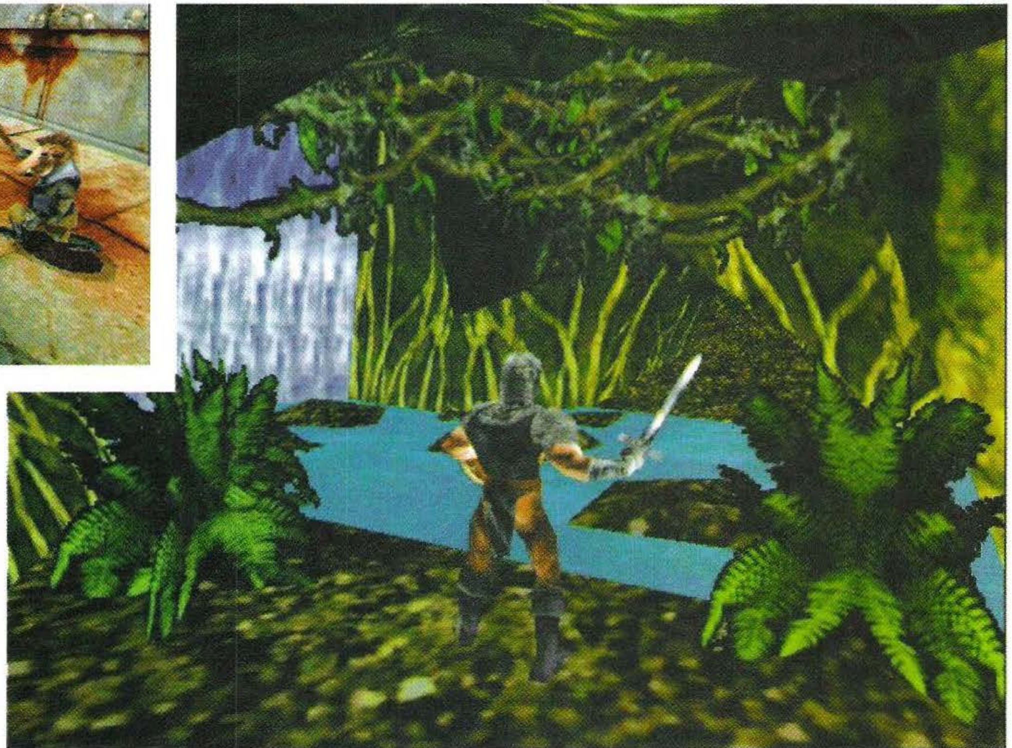
VSIM wird mit einer Künstlichen Intelligenz zum Leben erweckt. Auf jede Veränderung der Spielwelt – sei es ein Angriff des Spielers oder das Auftauchen eines Mitstreiters – reagiert die KI innerhalb von Sekundenbruchteilen. So wird es selten passieren, daß ein Kobold in das offene Schwert des Spielers rennt oder ohne Not auf Abwehrbewegungen verzichtet. Andererseits kann er von einem Orc zur Seite gedrängt werden und stolpern, in dieser Situation ist der Spieler in klarem Vorteil. Die KI läßt die Spielfiguren vor Angriffen zurückweichen, den Spieler von mehreren Angreifern umzingeln oder in Hinterhalte locken. Die by the Sword versetzt den Spieler in die Rolle eines Ritters, der sich aus noch unbekannten Gründen in einer Höhle befindet. Auf der Suche nach einem Ausgang macht er die Bekanntschaft mit recht ungewöhnlichen Höhlenbewohnern, die den Eindringling nur zu gerne bei sich behalten würden.

Fabeltiere

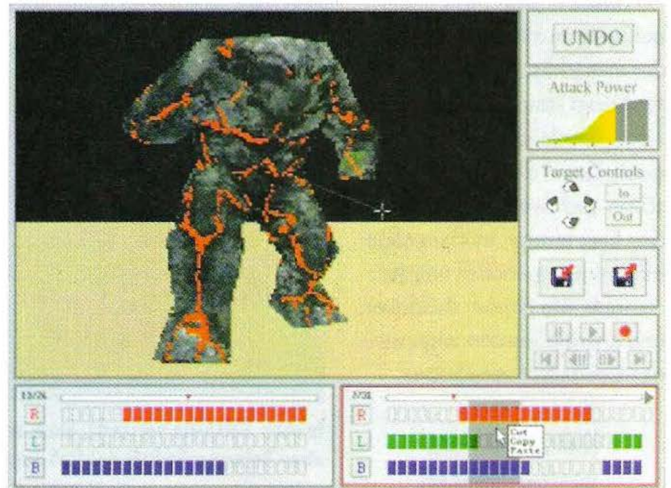
Mit Schwertern und Speeren bewaffnete Koboldhorden bilden den vermeintlich einfachen Anfang, doch die quirligen Gesellen haben durch ihre geringe Größe einen ech-



Ein Demomodus zeigt die Leistungen der KI. Die Software läßt zwei Monster ganz ohne Drehbuch gegeneinander kämpfen.



Die by the Sword kann solche Grafiken im Augenblick nur mit 3Dfx-Karte erzeugen. Eine Version für andere Hardware ist bereits in Sicht.



Mit einem Editor werden die Bewegungsmöglichkeiten festgelegt. VSIM greift ausschließlich auf diese Daten zu.

ten Vorteil gegenüber dem Spieler. Die Hunde-ähnlichen Kreaturen können problemlos unter das Schwert des Spielers tauchen und dessen Beine angreifen. Wenn möglich, entgehen sie dem offenen Kampf und locken den Angreifer in einen Hinterhalt oder in ausgelegte Fallen. Orcs, die aussehen wie der Außerirdische Alf, versuchen hingegen ihr Glück mit purer Gewalt. Viele weitere Lebensformen verhindern das Vorankommen des Spielers, dennoch ist Die by the Sword kein reines Kampfspiel. Adventureelemente wie verborgene Hebel, komplexe mechanische Anlagen oder versteckte Schlüssel stellen die Kombinationsgabe des Spielers auf die Probe.

Kampfausbildung

Als Die by the Sword vor langer Zeit entworfen wurde, plante man bei Interplay ein Zweikampfspiel in der Art eines mittelalterlichen Virtua Fighter. Die Entwicklung dauerte weitaus länger als zunächst angenommen, so daß bald keiner mehr an eine Verwirklichung glaubte und das Projekt schließlich in Vergessenheit geriet. Erst vor wenigen Monaten machte man sich mit neuem Elan und frischen Ideen erneut ans Werk. Die KI wurde fertiggestellt, die ursprüngliche Spielidee zum Multiplayer-Modus degradiert und ein komplettes Adventure inklusive dreidimensionaler Levels entwickelt. Ähnlich dem arg strapazierten Vorbild Tomb Raider wird man auch in Die by the Sword eine Höhlenwelt erforschen und enträtseln müssen. Der Verzicht auf Schußwaffen wird die Kämpfe mit den Höhlenbewohnern zu einer schweißtreibenden Angelegenheit werden lassen, schließlich ist ein perfekt simulierter Schwertschwung nicht annähernd so tödlich wie ein automatisch gezielter Pistolenschuß. Nach wie vor ist der Schwertkampf der Kern des Spiels. Finten sollten daher ebenso zum Repertoire des Spielers gehören wie gut gezielte Hiebe oder gewaltige Schwünge. Um gleichzeitig Schwert und Kämpfer in allen Freiheitsgraden bewegen zu können, werden beide Hände beschäftigt: Jede Kombination aus Maus, Joystick und Tastatur kann für die trainingsintensive Steuerung des Kämpfers verwendet werden. In einem Trainingsraum kann man die einzelnen Techniken einüben und besonders gelungene Kombinationen für eine spätere Verwendung abspeichern. Diese Combos werden eventuell austauschbar sein, auf welche Weise, steht allerdings noch nicht fest. Auch auf ein endgültiges Releasedatum lassen sich die Entwickler nicht festlegen, schließlich wurden in den vergangenen Monaten schon zahlreiche Terminzusagen nach hinten verschoben. Sollten den Entwicklern keine weiteren bahnbrechenden Neuerungen einfallen, scheint immerhin eine Veröffentlichung noch in diesem Jahr im Bereich des Möglichen zu liegen.

Harald Wagner ■

RELEASE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Interplay

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1997

Battlezone

Geschichtsfälschung

Nur die wenigsten Leser werden sich an das mittlerweile 17 Jahre alte Battlezone erinnern können, mit dem Ed Rotberg zahlreiche Spielhallenbesucher beglückte. Das revolutionäre 3D-Spiel erhält einen gleichnamigen Nachfolger, mit dem Activision ein neues Genre etablieren kann.

Der Spielhallenklassiker verwirrte die Spieler mit einer, bis dahin noch nie gesehenen Vektorgrafik, der Spielinhalt jedoch war recht konventionell: Als Kommandant eines futuristischen Panzers mußte man alles zerstören, was sich auf dem dreidimensionalen Schlachtfeld bewegte. Ganz so einfach haben es sich Director Andrew Goldman und Produzent Mike Arkin nicht gemacht. Wie 3DOs geplantes Uprising oder Sculptured Softwares vergessenes Stratosphere, wird Battlezone eine Mischung aus Action und Echtzeitstrategiespiel sein. Der wichtigste Unterschied zu den anderen Titeln: von Battlezone ist bereits viel zu sehen. Die im Augenblick aktuelle Alphaversion setzt den Spieler in das Cockpit eines amerikanischen Raumgleiters, von dem aus er nicht nur sowjetische Gegner abschießen, sondern auch ein komplettes Ressourcenmanagement betreiben muß. Wie bei Spielen der Art von Warcraft oder Command&Conquer müssen Produktionsstätten gebaut, stationäre Geschütze plaziert und militärische Einheiten zu feindlichen Zielen dirigiert werden. Die Rohstoffe für den Bau der Produktionsstätten und neuer Kampfeinheiten sind quasi überall zu finden: Geysire sorgen für Energie und Raumschifftrümmer für Metall.



Könnte einer alten Star Trek-Folge entsprungen sein: der erste Raumgleiter, den der Spieler fliegen darf.



Mit der geplanten 3Dfx-Version werden Rauchschwaden und Schattenwürfe noch „realistischer" wirken.

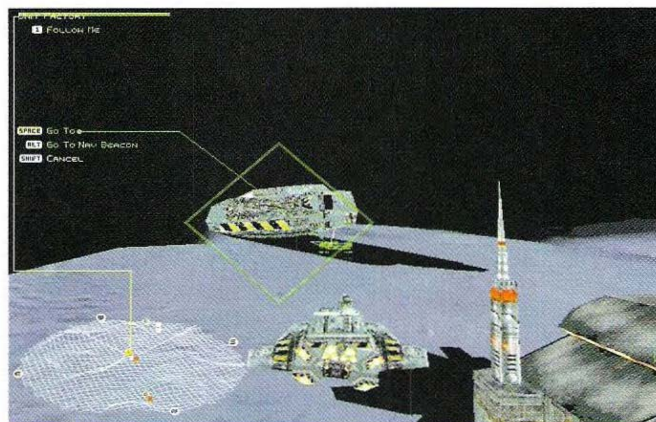
50 Jahre Roswell

Für die Hintergrundgeschichte hat sich Activision etwas wirklich originelles einfallen lassen. Als 1969 offiziell der erste Mensch den Mond betrat, bekämpften sich Amerikaner und Sowjets längst auf der Rückseite des Erdtrabanten. Angesporнt von dem UFO-Absturz bei Roswell begaben sich beide Parteien auf die Suche nach außerirdischen Metallen, die neben ihrer einfachen Formbarkeit eine weitere wichtige Eigenschaft haben. Die Memory-Metalle haben ein holografisches Gedächtnis, so daß mit einem einzigen Splitter die gesamte ehemalige Konstruktion gewonnen werden kann. Durch das Einsammeln solcher UFO-Trümmer kann man daher die Baupläne außerirdischer Kampfeinheiten gewinnen und fortan in seinen Fabriken nutzen. Der Spieler kann in das Cockpit jedes der eigenen Raumfahrzeuge und Geschütze steigen, die übrigens Designelemente der 50er und 60er Jahre tragen. Von dort aus ähnelt Battlezone einer Mischung aus Wing Commander und MechWarrior. Auf eigene Faust bekämpft man seine Gegner oder sammelt Ressourcen ein, durch ein Radar wird man dennoch stets Überblick über das gesamte Schlachtfeld haben.

Harald Wagner ■



Mit sehenswerten Explosionen werden Metallobjekte zu neuen Rohstoffen.



Barockig-spacige Gleiter und filigrane Gebäude, so stellte man sich in den 60ern die Zukunft vor. Activision verwendet solche Designs.



Für die Gestaltung der Kampfroboter konnte Activision auf die eigene Simulation MechWarrior zurückgreifen.

RELEASE

Genre	Action/Strategie
Hersteller	Activision
VERÖFFENTLICHUNG	Februar 1998

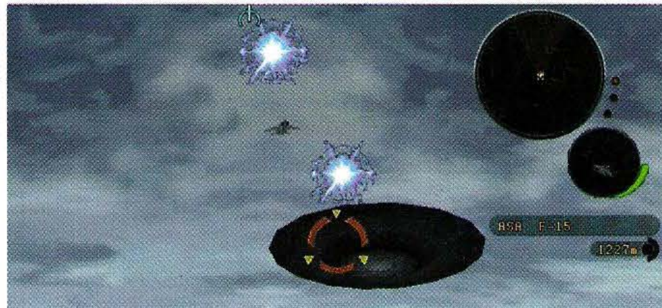
Flying Saucer

Hoch die Tassen

Die Untertassen sind los! Natürlich die fliegenden, und in einer davon sitzen Sie auf der Flucht vor der US-Armee und auf der Suche nach Ihrer Freundin. Das an Akte X erinnernde Szenario ist Hintergrund eines komplexen Action/Adventure-Mixes, der aufgrund seines Abwechslungsreichtums nicht nur Science-fiction-Fans ansprechen soll.



Die Missionsbeschreibung macht Sie mit allen relevanten Punkten vertraut.



Die Außenansicht bietet in manchen Situationen mehr Übersicht, wird aber ebenfalls noch verbessert.



Die 3D-Grafik ist mit 3Dfx-Karten nicht nur schneller, sondern auch detaillierter. Am Detailreichtum und einigen Spezialeffekten wird aber noch gearbeitet.

Seit der ersten Preview-Version von Flying Saucer, die wir Ihnen in Ausgabe 10/97 vorstellten, hat sich einiges getan. Die Entwickler von Postlinear Entertainment, die das Spiel für Software 2000 entwickeln, bauten mittlerweile den Modus für 3Dfx-Karten ein und stellten die ersten Missionen fertig. An den Eckdaten hat sich nichts geändert, denn Story, Szenario und der Grafikstil der Zwischensequenzen blieben gleich. Die gezeichneten Animationen erzählen im Intro ausführlich vom mysteriösen Verschwinden der Freundin des Spielers und seiner Entdeckung der fliegenden Untertasse. Dieses wie eine flache Scheibe aussehende Gefährt steuert sich erfreulicherweise nicht wie die altbekannten Raumjäger aus den Wing Commanders und TIE Fighter-Spielen, sondern besitzt einen originellen und nachvollziehbaren Antrieb. So dürfen Sie die Untertasse in eine Richtung beschleunigen, aber beliebig um die Mittelachse drehen, ohne den Kurs zu ändern. Dadurch können Sie beispielsweise feindlichen Bodengeschützen ausweichen, sie gleichzeitig aber unter Beschuß nehmen. Das erfordert zwar eine gewisse Eingewöhnungszeit, funktioniert dann aber sehr gut. Etwas komplizierter ist der Kampf gegen wendige Düsenjets und schwerbewaffnete Kampfhubschrauber, die auch über oder unter Ihnen agieren können.

Verrat an der Menschheit

Das Waffenarsenal des UFOs ist aber entsprechend eindrucksvoll, um auch damit fertig zu werden. Sie düsen aber nicht nur über unseren Heimatplaneten, sondern auch durchs Weltall, wo weitere Gefahren auf Sie lauern. Im Lauf der Missionen erfahren Sie immer mehr über die Außeriridischen, auf die der Spieler zu Beginn in der Area 51 gestoßen ist. Auch die Rolle diverser finsterer Militärs wird klarer, und – Fans der Akte X werden es schon ahnen – auch das Verschwinden der Freundin unseres Helden steht damit irgendwie in Zusammenhang. Bewältigen Sie alle 21 Missionen erfolgreich, lösen sich alle Rätsel natürlich auf. Vor dem eigentlichen Spiel sollten Sie sich durch die drei Trainingsmissionen kämpfen, die Sie mit der Steuerung des UFOs und den einzelnen Waffen vertraut machen. Schließlich treten Sie später gegen die besten Kampfpiloten der US-Armee an, die auch einem außerirdischen Raumschiff alleine durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit gefährlich werden können. Obwohl die uns vorliegende Version nur die erste Fassung der 3Dfx-Grafik zeigt, läßt sich schon jetzt vermuten, daß zumindest grafisch wohl keine Wünsche offen bleiben werden. Die Designer haben versprochen, den noch etwas mageren Detailreichtum für die Verkaufsversion weiter zu erhöhen und vor allem die Spezialeffekte wie Explosionen noch zu verbessern. Wer keine 3D-Karte besitzt, soll trotzdem nicht im Regen stehen gelassen werden, sondern benötigt einen etwas schnelleren Rechner, um in einen ähnlichen optischen Genuß zu gelangen.

Florian Stangl ■

RELEASE

Genre	Action/Adventure
Hersteller	Software 2000

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

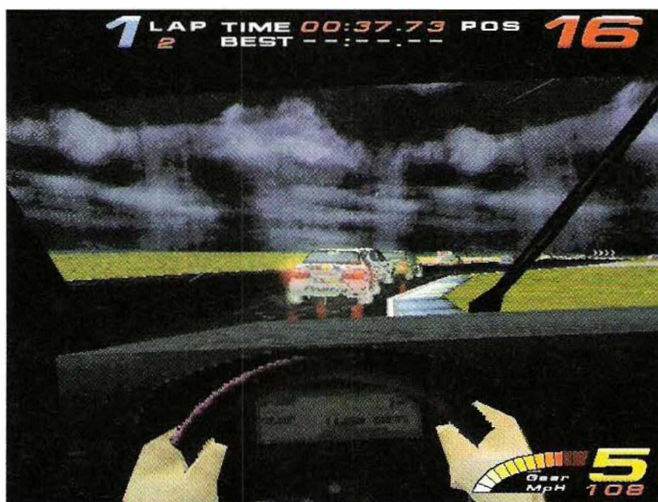
TOCA Touring Car

Rennsemmeln

Berühren sich zwei Formel 1-Wagen, fliegt meist ein Spoiler davon oder es bricht die Radaufhängung. Crashen zwei Touring Cars, werden höchstens die Fahrer durchgeschüttelt. Danach geht es munter weiter. Wie reizvoll diese Rennserie sich auch als Simulation spielt, wollen die Codemasters mit ihrer originalgetreuen Umsetzung beweisen. Die ersten spielbaren Versionen sehen jedenfalls mächtig vielversprechend aus.



Engpaß: Vor jeder Schikane gibt es ein heftiges Gedrängel.



Bei solch schlechten Wetterverhältnissen müssen Sie noch vorsichtiger mit Gas und Bremsen umgehen. Sonst landen Sie schnell im Kiesbett.

Bereits in der letzten Ausgabe der PC Games haben wir Ihnen erste Eindrücke zu TOCA Touring Car von Codemasters vermittelt. Abseits von Formel 1-Simulationen und Actionspielen stößt das britische Softwarehaus damit in eine Marktlücke vor, da diese Rennklasse auf dem PC nur erschreckend schwach vertreten ist. Der erste Eindruck war schon durchaus positiv und hat sich weiter verbessert. Inzwischen hat sich nämlich einiges getan, denn die ersten spielbaren Versionen liegen uns vor, und im Rahmen einer großen Präsentation in Brands Hatch hatten wir Gelegenheit, mit den Programmierern ein paar Rennen zu fahren. Obwohl noch viel zu tun ist, sieht TOCA Touring Car enorm vielversprechend aus. Immerhin

sind die Codemasters so von ihrem Produkt überzeugt, daß sie die PC Games-Redaktion erst auf dem richtigen Rennkurs von Brands Hatch und anschließend die selbe Strecke mit ihrer Simulation fahren ließen. Das Ergebnis ist eindrucksvoll: Jede Bodenwelle, jede Kurve und jeder Bremspunkt stimmen mit der Realität überein.

Training in Brands Hatch

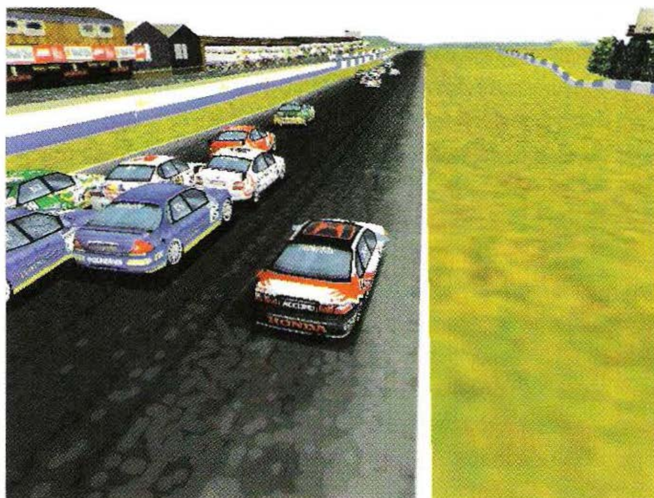
Wie schwierig das Beherrschen eines richtigen Rennkurses ist, zeigt sich nach den ersten Runden, die mit einem normalen Straßen-BMW gedreht wurden. Dank der Instruktionen eines mitfahrenden Profifahrers lernte man aber schnell das richtige Anbremsen der Kurven und das Finden der Ideallinie. Die Vorbereitung war nötig, denn anschließend ging es in den PS-starken, einsitzigen Trainingswagen richtig zur Sache. Auf sich allein gestellt, ist es viel schwieriger, das Drehen des Boliden in Kurven zu vermeiden oder die richtige Linie zu finden. Der Sinn des Ganzen ist natürlich nicht nur der reine Spaß an der Freud, sondern vor allem der anschließende Vergleich mit TOCA Touring am PC. Auf einem P166 mit einer 3Dfx-Karte ließ sich mit einem der zehn Wagen Brands Hatch nachfahren, wobei vor allem die optische Detailtreue anfangs ins Auge stach. Von der Landschaft über die Schilder und jede einzelne Kurve ist die originalgetreue Umsetzung höchst eindrucksvoll. Sogar die Bodenwellen erschüttern den Wagen an den richtigen Stellen, und das Fahrverhalten entspricht nahezu perfekt der Wirklichkeit. Die Tips der Fahrlehrer erwiesen sich demzufolge als enorm hilfreich beim Bewältigen der Strecke, damit man gegen die clever agierenden Computergegner auch eine Chance besitzt.



TOCA Touring Car simuliert den Regen nicht nur optisch, sondern sorgt auch für rutschigere Pisten. Dank 3Dfx-Support sehen die Spiegelungen der Scheinwerfer höchst realistisch aus.



Bei Abgängen von der Piste lassen sich die Wagen kaum noch steuern.


Mit einem frechen Überholmanöver am Start lassen sich wertvolle Plötze gutmachen. Man muß nur vor der nächsten Kurve früh genug bremsen.

Lastwechsel werden simuliert

Insgesamt zehn Wagen stellt TOCA Touring Car zur Auswahl, die sich alle in der Leistung und dem Fahrverhalten teils deutlich unterscheiden. Grundsätzlich haben die Touring Cars nur noch das Äußere mit ihren Verwandten vom Fließband gemeinsam. Das Reglement schreibt vor, daß die Karosserie den Straßenwagen entsprechen muß, doch der Rest wird von den fleißigen Mechanikern nach allen Regeln der Kunst getunt. Beispielsweise verwendet Honda die Karosserie des Accord, jedoch wird der normale Motor gegen die stärkere Zwei-Liter-Maschine des Prelude ausgetauscht. Das Fahrwerk wird gleichfalls komplett ausgetauscht, ebenso das Getriebe, und sogar der Innenraum erinnert nur noch rudimentär an das Interieur eines Straßenwagens. Der Sitz wird beispielsweise ausgetauscht, damit der Fahrer zwecks der besseren Gewichtsverteilung tiefer sitzt. Wenn Sie zum ersten Mal TOCA Touring Car spielen, werden Sie bemerken, daß sich die Wagen etwas anders steuern als Ihr Kleinwagen vor der Garage. Das ist kein Fehler im Programm, sondern natürlich eine Folge der umgebauten Vorbilder, deren Verhalten exakt umgesetzt wurde. Plötzliche

Lastwechsel beispielsweise können zu einem gefährlichen Aufschaukeln des Wagens führen, weshalb Sie nie in Kurven bremsen sollten.

Ein Rempler in Ehren

Vier verschiedene Ansichten stehen Ihnen bei TOCA Touring Car zur Auswahl, wobei zwei externe Perspektiven sind und zwei Sie in den Wagen setzen. Die richtige Cockpitsicht zeigt sogar die Hände des Fahrers, die sich realistisch bewegen und auch zum Schalten nach unten greifen. Welche Kameraperspektive Ihnen am besten liegt, müssen Sie selbst herausfinden. In keiner Ansicht gibt es derzeit einen Rückspiegel, was das Ganze etwas erschwert. Ihre Gegner sind allesamt keine Kinder von Traurigkeit und rüpeln sich ziemlich unsanft durchs Feld. Da die Touring Cars deutlich mehr Gegnerkontakte als die Boliden aus der Formel 1 vertragen, dürfen Sie sich gerade beim Start und in Kurven auf einige Karambolagen gefaßt machen. Ein Schubser von der Seite ist ja noch nicht so schlimm, doch ein Rempler seitlich und von hinten kann Sie schnell von der Bahn fegen. Gerade in schnellen und schwierigen Kurven ist so ein Ausflug ins Grüne keine Seltenheit. Natürlich können Sie sich auch revanchieren und Ihrerseits den einen oder anderen Kontrahenten aus dem Weg räumen. Je nach Schwierigkeitsgrad fangen die Computergegner diese Attacken besser oder schlechter ab. Außerdem fahren sie im Modus „Leicht" öfter mal zu schnell eine Kurve oder finden die Ideallinie nicht so recht, was dagegen auf „Hart" nur noch selten der Fall ist. Dann müssen auch Sie Wagen und Kurs perfekt beherrschen, um sich Siegeschancen ausrechnen zu dürfen.



Sogar Schneefall wird simuliert, was dem Fahrer sein ganzes Können abverlangt.

Wind und Wetter

Die Codemasters haben nicht nur Rennstrecken und Fahrphysik realistisch nachempfunden, sondern auch die Wetterbedingungen. Neben Sonnenschein und einem wolkenverhangenen Himmel fällt besonders ein Rennen bei Regen oder Schnee auf. Dann spiegeln sich Scheinwerfer und Bremslichter auf der Straße, der Wagen gerät schneller ins Rutschen, und auch die computergesteuerten Fahrer verhalten sich anders. In der Cockpitsicht sehen Sie sogar, wie der Scheibenwischer versucht, mit dem strömenden Regen fertig zu werden. Somit ist TOCA Touring Car auch in diesem Bereich optisch und spielerisch an der Spitze dieses Genres. Abgerundet soll der Fahrspaß durch mehrere Rennmodi wie Einzelrennen und Saison sowie durch einen Mehrspieler-Modus werden, der besonders engagierte Positionskämpfe verspricht. Die Boxenstopps hat Codemasters ebenfalls nicht vergessen, was den richtigen Schuß Strategie bedeutet, der bei Rennspielen mittlerweile zum guten Ton gehört. Den Test der fertigen Version erwarten wir für die nächste Ausgabe der PC Games.



Auch der allradgetriebene Audi kommt mal von der Piste ab. Die unterschiedlichen Antriebsarten machen sich im Spiel bemerkbar.

Florian Stangl ■

Die Autos

Zehn verschiedene, auf den Serienmodellen basierende Rennwagen fahren in der britischen Touring-Car-Serie mit. 20 Fahrer kämpfen auf den insgesamt zwölf Kursen auf der englischen Insel um den Titel; einer dieser Fahrer können Sie in der Codemasters-Simulation sein und aus den folgenden Fahrzeugen auswählen:

Audi A4	Allrad	**Opel Astra**	Frontantrieb
BMW 320i	Heckantrieb	**Opel Vectra**	Frontantrieb
Ford Mondeo	Frontantrieb	**Peugeot 406**	Frontantrieb
Honda Accord	Frontantrieb	**Renault Laguna**	Frontantrieb
Nissan Primera	Frontantrieb	**Volvo S40**	Frontantrieb

RELEASE

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1997

Longbow 2

Phönix aus der Asche

Knapp ein Jahr nach AH64D Longbow soll nun der Nachfolger mit dem schlichten Titel Longbow 2 auf den Markt kommen. Das Team um Andy Hollis hat die alte Engine komplett über Bord geworfen, um einen würdigen zweiten Teil entwickeln zu können.



Atemberaubende Lichteffekte und eine detaillierte Bodendarstellung wurden für Longbow 2 entwickelt. Ein deutlicher Unterschied zum Vorgänger.

Die neue Engine wurde aber nicht nur zur Motivation des Teams erforderlich, sondern vor allem, um eine anständige Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten zu gewährleisten. Aber auch ohne zusätzliche Hardware wurde die Grafikqualität erheblich verbessert. Lichteffekte werden beispielsweise in Echtzeit berechnet, gerade bei Nachtmissionen erzeugen die vielen schummerigen Warnlichter eine ganz besondere Atmosphäre. Bodenfahrzeuge hinterlassen nun Spuren im Sand oder Matsch, Nebelbänke verhüllen die feindlichen Truppen, und Rauchfahnen steigen von beschädigten bzw. abgeschossenen Einheiten auf. Die Größe des Terrains hat sich gegenüber dem Vorgänger vervierfacht, dennoch wurde vor allem den Details Beachtung geschenkt. So lassen sich nun Unregelmäßigkeiten in Gebirgsketten erkennen, Täler und Canyons werden deutlich sichtbar. Außerdem wurde selbstverständlich an den Einheiten gebastelt, die nun einen noch realistischeren Eindruck machen, können doch bei näherer Betrachtungsweise selbst winzige Einzelheiten ausgemacht werden.



Abgeschossene Raketen lassen sich mit der Kamera verfolgen.

Mehr als nur Longbow

Bei der Entwicklung wollte man sich diesmal nicht nur auf den Longbow Attack Helicopter versteifen, sondern auch andere Typen anbieten. Deshalb besteht die Möglichkeit, sich auch in die Pilotenkanzel eines Kiowa Warrior (für Aufklärungsmissionen) oder eines Block Hawk (für Truppentransporte) zu schwingen. Diese neuen Hubschrauber bekommen ein eigenständiges Flugmodell, sind also mit dem Longbow nicht zu vergleichen.
Besonders interessant wird daher der Multiplayer-Modus, schließlich soll in Gruppen gegen- und vor allem miteinander gespielt werden können. Bis zu acht Piloten können via Netzwerk, zwei Spieler über Modem oder Nullmodem spielen. Über das Internet soll man immerhin noch zu viert in die Schlacht ziehen können.



Die Instrumente und das allgemeine Handling der Helikopter werden im Tutorial bzw. im Trainingscamp ausführlich erklärt.

Dynamic Campaigns

Stolz ist man auch auf die dynamischen Kampagnen, und das mit Recht. Während einer Schlacht kämpfen auch die Bodentruppen, d. h. die Frontlinie verschiebt sich im Laufe des Spiels. Befindet man sich gerade noch über eigenem Gebiet, so kann es in den nächsten Sekunden schon in Feindesland übergegangen sein, und die ersten Abwehrraketen werden auf den Spieler abgefeuert.

Oliver Menne ■



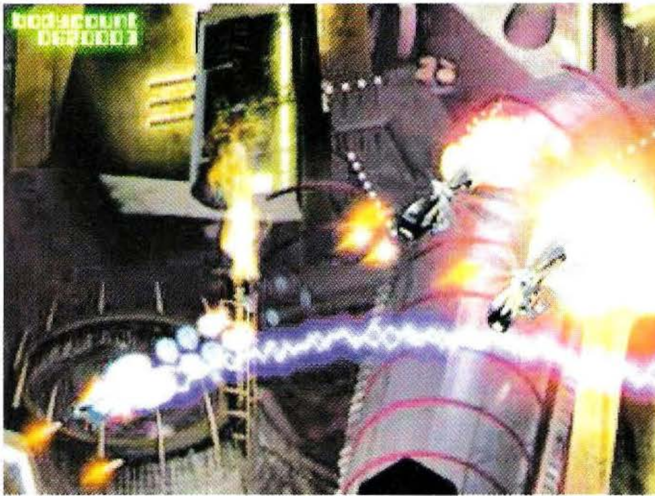
Bei Longbow 2 kann auch knapp über dem Boden manövriert werden.



Auf dem Taktikbildschirm wird die Vorgehensweise festgelegt.

RELEASE

Genre	Flugsimulation
Hersteller	Electronic Arts
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997



Housemarque hat es bei den Special Effects fast schon übertrieben. Teilweise wird das Spielgeschehen sehr undurchsichtig, der Screen wirkt überladen.





Mehr als zehn völlig unterschiedliche Levels wird The Reap zu bieten haben.

The Reap

Wiedergeburt

Das finnische Programmierteam Housemarque Games setzt weiter auf bewährte Spielkonzepte in Verbindung mit zeitgemäßer, effektbeladener Grafik. Nach Super Stardust soll im November The Reap erscheinen. Ein Actionspiel, das die Grundidee von erfolgreichen Spielhallenklassikern aufgreift.



Wenn Endgegner auf dem Screen erscheinen, berechnet die Software nicht die darunterliegende Grafik. Daher läßt sich eine hohe Geschwindigkeit gewährleisten, auch ohne zusätzliche 3D-Hardware.



Nicht kleckern, sondern klotzen: Explosionen nehmen bei The Reap vor allem in den späteren Levels gigantische Ausmaße an.

The Reap ist daher ein traditionelles Ballerspiel, das aus einer isometrischen Perspektive entweder mit Tastatur oder Joystick gespielt wird. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Extrawaffen ist schier unerschöpflich, die optische Realisierung jedoch eine Klasse für sich. Dafür hat Housemarque die Engine „Scanline Processing System" (SPS) geschrieben, mit der sich zahlreiche Objekte und Explosionseffekte gleichzeitig darstellen lassen, ohne große Geschwindigkeitseinbußen in Kauf nehmen zu müssen. Alpha Blending, Antialisaing und Motion Blur sind Techniken, die sich eigentlich nur mit 3D-Beschleunigerkarten umsetzen lassen. The Reap verzichtet auf zusätzliche Hardware. Der Grund für das hohe Tempo wird von Housemarque folgendermaßen erklärt: Das SPS optimiert die Ausgabe von Grafikdaten. Wenn zum Beispiel ein riesiger Endgegner rund zwei Drittel des gesamten Bildschirms einnimmt, so wird die Grafik unterhalb des Widersachers nicht dargestellt – sie wird nicht einmal berechnet, weil sie ohnehin nicht gesehen werden kann.

Geringe Prozessorbelastung

Die animierten Objekte im Hintergrund werden über eine weitere Engine realisiert. Die „Full Screen Technique" (FST) erlaubt es, bewegte Einheiten und Gebäude abzubilden, die kaum Rechenleistung erfordern. Vergleichbar ist das mit animierten Icons im Internet, die auch nur einmal geladen werden und sich dann ständig wiederholen. Voraussichtlich wird es auch in naher Zukunft keinen Patch für 3Dfx oder Direct3D geben, denn der Speicher der Karten ist noch zu klein. The Reap benötigt knapp 12 MB RAM für Texturen und Polygone, es wird also unmöglich, eine 3D-Karte zu unterstützen. MMX wird hingegen berücksichtigt, vor allem, weil das Spiel komplett in High-Color abläuft.
Basierend auf dieser Engine möchte der Hersteller noch mehr Produkte auf den Markt bringen, The Reap wird allerdings im November den Anfang darstellen.

Oliver Menne ■

RELEASE

Genre	Arcade-Action
Hersteller	Housemarque

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

Früher als erwartet, nämlich zum offiziell genannten Releasetermin, wird DIDs F-22 ADF in den Läden stehen. Die Macher von TFX und EF 2000 konnten mit Preview-Versionen ihrer neuesten Flugsimulation sogar britische Militärs begeistern.



Während solche Lichtreflexionen bereits Standard sind, kann ADF als erstes Spiel mit konturlosen und dreidimensionalen Wolken aufwarten.



Endlich etabliert sich das voll funktionstüchtige Cockpit, das den Piloten auf einen Blick alle wichtigen Informationen ablesen läßt.



Mit AGP oder 3Dfx-Karte ausgerüstete Rechner können die Schattierung jedes einzelnen Hügels berechnen.

F-22 Air Dominance Fighter

Punktlandung

Wer einen der wenigen Berichte über militärisch genutzte Simulationen kennt oder wenigstens Top Gun gesehen hat, weiß, daß sich die Air Force-Leitung nicht von grafischen Effekten blenden läßt. Weitaus wichtiger im Sinne der Ausbilder ist eine akkurate Umsetzung der Flugeigenschaften aller (also auch computergesteuerter) Flugzeuge. Digital Image Design hat es geschafft, die unbeschränkte Anzahl von Boden- und Lufteinheiten derart genau zu modellieren, daß die strategische und fliegerische Ausbildung angehender Offiziere ebenso möglich ist wie auf den weitaus teureren Systemen der Militärs. Gleichzeitig haben die Programmierer aber darauf geachtet, die für den Spielemarkt weitaus wichtigere Bedienbarkeit und Grafik auf den aktuellen Stand der Technik zu bringen. In der Tat ist man nicht mehr weit vom Photorealismus entfernt. Durch die Berechnung von Schatten, Lichtspiegelungen, Texturen etc. für jedes (!) Objekt wirken einzelne Details wie digitalisierte Filme.

AWACS-Simulator

Die Simulation des kompletten Schlachtfelds ermöglichte es DID, dem Spieler einige ungewöhnliche Features zu bieten: In einem AWACS-Modus kann man befreundeten Flugzeugstaffeln Ziele zuweisen, deren Verhalten beeinflussen und sich selbst in das Cockpit jedes Flugzeugs teleportieren. Eine Zusatz-CD, die erst in einigen Monaten fertig sein wird, komplettiert diesen Modus in ein Echtzeit-Strategiespiel, welches erstmals auf echten Gegebenheiten basiert. Auch ein Missionsplaner wird vermutlich separat angeboten werden, da F-22 ADF selbst keine Missionen beinhalten wird. Statt dessen fliegt man seine Einsätze in einem dynamischen Krisengebiet. Im Lauf der Zeit werden immer mehr Parteien in den Sog des Krieges gezogen, durch die individuelle Berechnung aller Einheiten bietet sich dem Spieler damit ein stets verändertes Einsatzgebiet. Sollte dieses Konzept keine Freunde finden, wird der Missionsplaner Anfang nächsten Jahres nachgeschoben. Trotz der langen Entwicklungsdauer und der unzähligen Veränderungen gegenüber EF 2000 wird Digital Image Design vermutlich die Punktlandung schaffen, das Spiel Anfang November in die englischen Regale zu stellen. Für die deutsche Version wird ein Termin im frühen Dezember anvisiert.

Harald Wagner ■



Der offene Waffenschacht erzeugt ein starkes Radarecho und einen hohen Luftwiderstand. Er sollte daher nur kurz geöffnet werden.



Das Betanken eines Jets in der Luft ist eine der nur sehr selten simulierten Höchstschwierigkeiten.



Die Bebauungsdichte von Städten und Industrieanlagen ist leider noch längst nicht realistisch. Auch Bäume sind nicht vorhanden.

RELEASE

Genre	Simulation
Hersteller	D.I.D.
VERÖFFENTLICHUNG	November 1997

Star Wars Monopoly

Das Imperium zahlt zurück

Hasbro Interactive bläst zur Großoffensive auf Ihr CD-Laufwerk! Neben dem Remake von Frogger und dem nur schwer einzuordnenden Hedz erscheint noch im Herbst eine interessante Abwandlung des Brettspiel-Klassikers Monopoly.

Wenn Darth Vader hektisch wird, weil er die Miete für seinen TIE Fighter nicht mehr bezahlen kann, und Prinzessin Leia angesichts der hohen Hypothekenzinsen in Tränen ausbricht, dann fragen sich Star Wars-Fans zu Recht, in welchem Teil der Serie denn so etwas passiert sein soll. In keinem natürlich – vielmehr gehören solche Szenen in Hasbros neuer Monopoly-Variante zur Tagesordnung. Star Wars Monopoly, wie das Programm ganz offiziell heißen wird, basiert auf dem weltbekannten Brettspiel der Parker Brothers, das Hasbro schon vor zwei Jahren als PC-Version brachte. Mit mäßigem Erfolg – wie der Autor im Testbericht (PC Games 1/96) feststellen mußte. Wenn die Ankündigungen des Herstellers nur halbwegs in Erfüllung gehen, steht einem Erfolg diesmal allerdings nichts mehr im Wege. Grundsätzlich ist Star Wars Monopoly natürlich nichts anderes als das Brettspiel im neuen Gewand. Nach wie vor geht es also darum, zu würfeln, im Quadrat herum zu springen, Straßen und Bahnhöfe zu kaufen und letztendlich als reichster Mitspieler dazustehen. Allerdings schlüpft man dabei in die Rolle so großer Filmlegenden wie Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader oder Prinzessin Leia. Wo einst die Schloßallee und die Schillerstraße lagen, schweben jetzt Himmelskörper wie der Todesstern oder das Endor-System. Statt der vier Bahnhöfe kauft der Monopoly-spielende Jedi-Ritter sich die bekanntesten Raumschiffe der Serie – also den X-Wing, den TIE Fighter, den Sternenzerstörer oder den Millenium Falcon. Im Grunde genommen wurde alles „übersetzt", was irgendwie Sinn machte: Das Wasserwerk ist jetzt die „Wasserfarm", die Einkommensteuer nennt sich „Landungssteuer", und die Luxussteuer weicht der „Kopfgeldprämie".



Wenn eine Spielfigur vorrückt, wird für die entsprechende Animation in die Nahperspektive umgeschaltet.



Verhandelt wird auf einem eigenen Bildschirm. So hat jeder Spieler stets alle Gegenangebote im Blickfeld.



Der grundlegende Aufbau des Spielbretts wurde beibehalten. Alle Straßen, die Bahnhöfe sowie Wasser- und Elektrizitätswerk wurden aber umgetauft.

Für Jäger und Sammler

Star Wars Monopoly, das zeitgleich auch als Brettspiel erscheint, besticht vor allem durch seine perfekt gerenderten Grafiken. Das Spielfeld wird sinnvollerweise von schräg oben dargestellt, während beim Vorrücken der herrlich animierten Figuren in die Nahaufnahme gezoomt wird. Aufwendige Rendersequenzen verdeutlichen die Freude oder die Enttäuschung, wenn beispielsweise ein Charakter in das Gefängnis geschickt wird. Für echte Star Wars-Fans wurden außerdem zahlreiche Videoschnipsel adaptiert, die zur passenden Zeit eingestreut werden. Damit echte Abwechslung geboten wird, ist das Modifizieren fast aller Spielregeln erlaubt: Die Spieler können selbst bestimmen, welche Belohnung auf das „Frei Parken"-Feld steht, wieviel Startkapital jeder Teilnehmer hat und unter welchen Voraussetzungen Häuser (hier: Kolonien) und Hotels (Raumhäfen) gebaut werden dürfen. Vor allem Multiplayer-Partien sollen Spaß ohne Ende bringen – an der dafür verantwortlichen Netzwerk- und Internet-Option mit eingebauter Chat-Möglichkeit wird derzeit allerdings noch gearbeitet. Hasbro plant die Veröffentlichung von zwei verschiedenen Versionen: eine „normale" CD-ROM-Ausgabe für ca. 100 Mark und eine Special Collector's Edition mit hochwertigen Zinnfiguren und Münzen für ca. 130 Mark (exklusiv bei Karstadt).

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre	WiSim
Hersteller	Hasbro Interact.

VERÖFFENTLICHUNG
November 1997

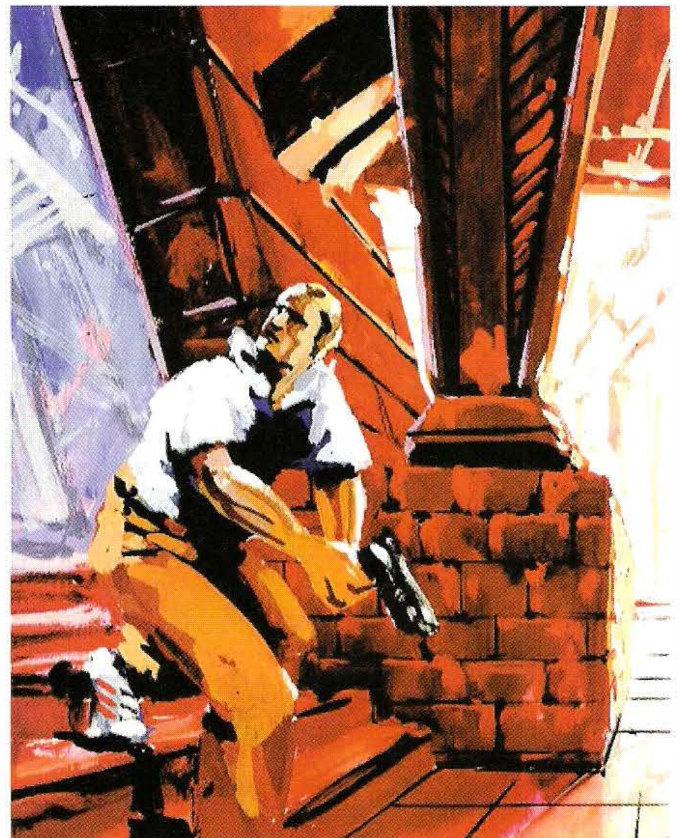
Gabriel Knight 3

Ein kleines bißchen Horrorshow

Eines der wenigen gut gemachten Grusel-Adventures geht in die dritte Runde. Doch Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned bricht mit alten Traditionen.

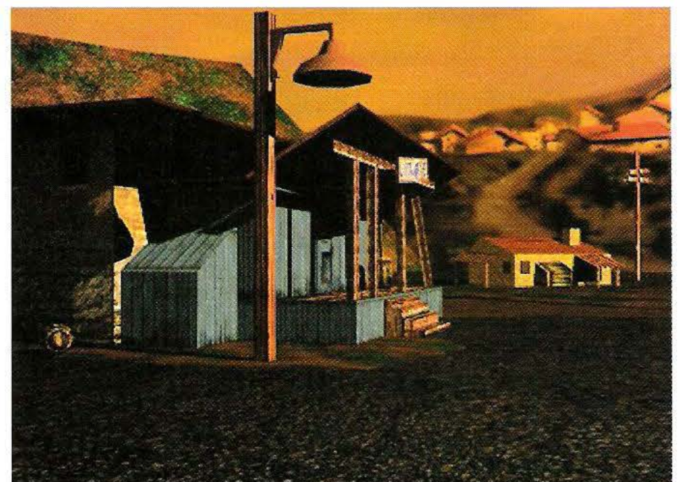
Wer unsere Referenzliste immer aufmerksam studiert hat, wird sicher festgestellt haben, daß in der Rubrik „interaktiver Spielfilm" bis zu deren Auflösung ein chronischer Mangel an würdigen Einträgen herrschte. Gabriel Knight 2 war der einzige Vertreter dieses Genres, der die Aufnahme in den erlauchten Kreis der uneingeschränkten Redaktionsempfehlungen schaffte. Das Spiel war aber auch Klassenprimus unter den Gänsehaut-Spielen. Und weil Sierra schon immer gerne Nachfolger produzierte, brütet Jane Jensen, die auch schon für die ersten beiden Teile verantwortlich zeichnete, wieder darüber, wie man dem Spieler wohlige Schauer über den Rücken jagt. Und das geht so... Alles beginnt damit, daß ein waschechter Prinz unseren Helden Gabriel einlädt. Wie so oft bei Einladungen, ist auch diese nicht ganz ohne Hintergedanken. Der blaublütige Gastgeber hat Angst um Sohnemann und verpflichtet Gabriel zu dessen Schutz. Kurz darauf wird der Kleine dann auch erwartungsgemäß entführt. Die Suche nach dem Adelssproß führt bald in ein kleines Dorf, das offensichtlich ein Geheimnis birgt. Während sich der Titelheld alle Verdächtigen vorknöpft, versucht seine Partnerin Grace – ebenfalls aus den Vorgängern wohlbekannt –, hinter das Geheimnis

> „Mir fällt es schwer, von den FMV-Sequenzen Abschied zu nehmen – aber ich denke, das wird durch die viel größere Freiheit des Spielers mehr als ausgeglichen."
> Jane Jensen

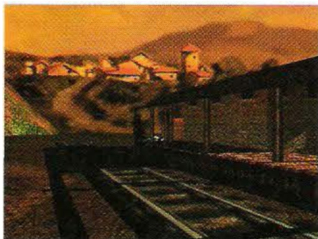




Das Innere des Hotels gefällt durch üppige Ausstattung. Es wirkt so einladend wie in Phantasmagoria, die Freiheit des Spielers soll ungleich größer sein.



Schon jetzt zoomt die Grafik sehr weich – die Programmierer sind aber noch am Optimieren des Codes, damit es auch auf kleinen Rechnern nicht ruckelt.


An einer Bahnstation beginnt das Abenteuer von Gabriel Knight 3

Rollenverteilung

Das Duo Gabriel und Grace werden sich auch im dritten Teil der Serie wieder ergänzen. Im Part des männlichen Helden steht klassische Detektivarbeit und das Befragen von Verdächtigen im Mittelpunkt. Wenn Sie sich dagegen um Gabriels Partnerin kümmern, werden mehr Aufgaben zu erfüllen und Rätsel zu lösen sein. Wo sich zwei so ergänzen, stellt sich natürlich die Frage, ob sie auch privat zusammenfinden werden. Hier gibt es bisher nur Andeutungen – die Hauptdarsteller sollen immer wieder für eine Überraschung gut sein und nie zu ihrem eigenen Klischee werden. Ob sich parallel zur Grusel-Geschichte noch eine Love-Story entwickelt, werden wir also wohl erst im fertigen Spiel erfahren.


Seltsame Sachen passieren in diesem verlassenen Hotel.

des kleinen Ortes zu kommen und dem Prinzen selbst ein bißchen genauer auf die Finger zu schauen.

Gabriel Knight IIID

So weit, so gut. Doch wenn wir oben von einem Bruch mit alten Traditionen gesprochen haben, dann meinten wir damit etwas Grundlegenderes als den Wechsel von Vodoo-Morden zu Kindesentführung. Gabriel Knight 2 hantierte auf recht gekonnte Art und Weise mit Full-Motion-Video (FMV). Die professionellen Akteure zauberten viel Spannung auf den Bildschirm, brachten aber auch eine stark eingeschränkte Rätseltiefe mit sich.
Auf der ECTS erzählte Sierra-Chefin Roberto Williams nun allen, die es wissen wollten (und auch allen, die es nicht wissen wollten), daß sie 2D-Adventures für mausetot hält. Sprach's und sorgte gleich dafür, daß Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned nicht nur 3 heißt, sondern auch D ist. Soll heißen: Vorgerenderte Sequenzen sind passé, es lebe die neue G-Engine. Bewegungsfreiheit wie bei Brachialballereien soll diese ermöglichen 3D-Beschleuniger zwar nicht voraussetzen, aber bereitwillig unterstützen.
Der Clou: Die Kamera kann jederzeit frei bewegt werden. Auch während der spannungssteigernden Zwischensequenzen, die wie das ganze Spiel mit der 3D-Engine dargestellt werden, kann der Spieler heranzoomen und sich selbst bei Dialogen Details in Nahaufnahme ansehen. Wenn Ihnen jetzt als Adventure-Purist der kalte Angstschweiß auf die Stirne tritt, weil Sie befürchten, daß die Horrorabenteuer-Atmosphäre durch Actioneinlagen verwässert werden könnte, dürfen wir Ihnen diesen jetzt vorsichtig wieder abtupfen: Die neue Freiheit soll vor allem spannendere und weniger abgelutschte Rätsel ermöglichen. Spieltechnisch bedeutet dies, daß die Verdächtigen ein Eigenleben führen. Sie sind also nicht an eine bestimmte Position gebunden, sondern wandern selbständig durch die Welt. Besonders viel Wert legt das Team auf glaubwürdige Bewegungsabläufe: Vier Leute brüten darüber, wie man jede Handbewegung realistisch aussehen lassen kann – sogar die Finger der Akteure werden sich einzeln bewegen. Das fertige Spiel soll rund 1500 Animationen enthalten.
Die vollmundigen Versprechungen Sierras, daß die Grafik so üppig wie Renderoptik und so flüssig wie moderne 3D-Games ist, ohne bei Betrachtung aus der Nähe zu verpixeln, scheinen sich zu bewahrheiten. Gespannt darf man aber darauf sein, ob es gelingt, ohne reale Schauspieler wieder lebensechte Persönlichkeiten zu schaffen – denn dies dürfte der Dreh- und Angelpunkt sein, mit dem der Grusel steht und fällt.

> „In Gabriel Knight 3 soll man das Gefühl haben, sich in einer lebendigen Welt zu befinden, in der sich um einen etwas tut – aber nicht vorgegeben, sondern als Reaktion auf die Handlungen des Spielers."
> Jane Jensen

Andreas Lober ■

RELEASE

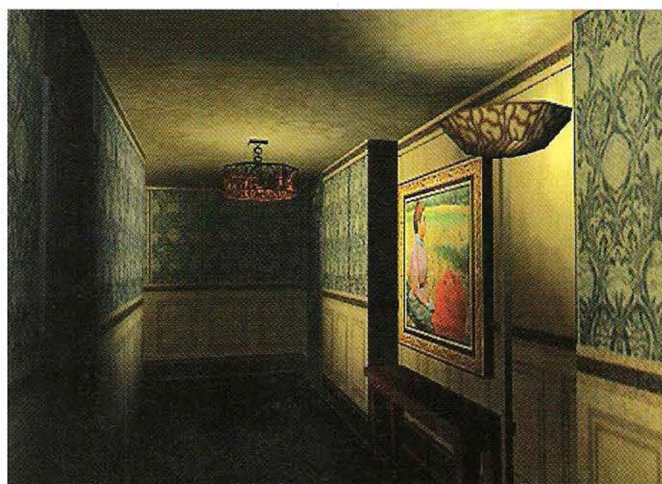
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra Online
VERÖFFENTLICHUNG	Sommer 1998

Wer ist der Mörder?



Weniger kann manchmal mehr sein: In Gabriel Knight 3 gibt es in der Tradition der besten Geschichten von Agatha Christie einen überschaubaren Kreis von Verdächtigen in einem zum Verweilen einladenden Hotel. Zwei Leute können wir Ihnen heute schon zeigen – die feministisch angehauchte Lady Howard und den freundlichen Emilio, der offensichtlich mehr weiß, als er zugibt. Doch Gabriel Knight wäre nicht Gabriel Knight, wenn es sich nur um eine harmlose Kriminalgeschichte handeln würde. Der dritte Teil soll womöglich noch okkulter sein als die beiden Vorgänger – er dreht sich laut Sierra um „esoterische Geheimnisse, die erst vor kurzem bekannt wurden". Bis zum Erscheinen darf noch ausgiebig darüber spekuliert werden, um was es sich dabei handelt.




Alles in Echtzeit: Auch diese opulenten Grafiken sind nicht vorberechnet.

FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Qualifiziert

Die Sportserien von EA Sports erfreuen sich weiterhin großer Beliebtheit. NHL 98 stürmte auf Anhieb die Charts, FIFA 98 und NBA 98 wird momentan noch der letzte Feinschliff verpaßt. Trotzdem soll zumindest das Spiel zur WM-Qualifikation noch vor Weihnachten auf den Markt kommen.



Die meisten Details lassen sich erst aus einer „unspielbaren" Kameraperspektive erkennen. Hier sieht man, wie der Stürmer den Ball zur Seite legt.

Im Vergleich zum Vorgänger wird ein großer Unterschied offensichtlich. Zwar kann immer noch mit Vereinsmannschaften aus aller Welt gekickt werden, das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf der Qualifikation zur Weltmeisterschaft und der anschließenden Endrunde. 172 Nationalmannschaften wurden deshalb in das Spiel integriert, die erforderlichen Spielerdaten zusammengetragen und aktualisiert. Die Qualifikation wurde möglichst nachvollziehbar aufgebaut und läuft daher in Gruppen ab, die der Realität entsprechen. Deutschland spielt zum Beispiel in einer Gruppe mit Albanien, Nord-Irland und der Ukraine. Es besteht aber natürlich auch die Möglichkeit, eine eigene Liga zu editieren – das macht FIFA 98 auch auf Dauer interessant. Jedes Team verfügt diesmal über eigene Attribute, die wie bei NHL 98 das generelle Verhalten auf dem Platz festlegen. So überbrücken die Engländer das Mittelfeld mit langen Pässen, die Brasilianer dribbeln die Verteidigung schwindelig, und die Deutschen spielen einen eher kampfbetonten Fußball. In 16 verschiedenen Stadien, die realistisch nachgebildet und per Video vorgestellt werden, geht man auf die Jagd nach Toren. Einigen Spielern kann man dabei Spezialaufgaben zuweisen, wie beispielsweise das Treten von Eckbällen, Freißstößen und Elfmetern – denn jeder Kicker besitzt auch noch individuelle Fähigkeiten.



Bei einem Torerfolg wird anständig gejubelt – die Fans freuen sich.



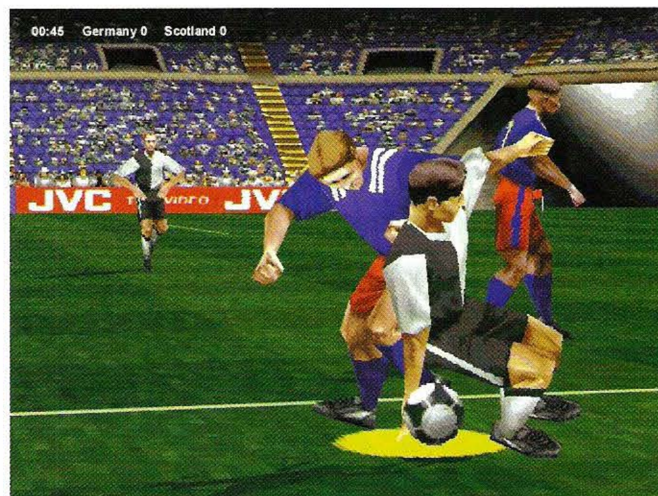
Die Grafik erlaubt es sogar, die Gesichter der Spieler zu erkennen.



Von hinten in die Beine! Das gibt sicherlich eine Verwarnung.



Das Leder wurde im Tor versenkt. Der Spieler macht einen Salto.



Bei Dribblings senkt sich der Blick der Spieler verbissen nach unten. Bei FIFA 98 kann nach Herzenslust „gewühlt" werden.

Noch hölzerne Animation

Einziger Kritikpunkt bei der uns vorliegenden Beta-Version ist die teilweise recht hölzerne Animation der Kicker – vor allem, wenn man Richtung gegnerisches Tor sprintet. Ansonsten ist die Qualität der Grafik wieder einmal verbessert worden, es lassen sich sogar die Gesichter der Topspieler erkennen. Für Atmosphäre soll auch die Sprachausgabe sorgen, für die diesmal Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch gewonnen werden konnten. Die Vorberichterstattung übernimmt Martin Siebel, Moderator bei DSF.

Oliver Menne ■

RELEASE	
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
VERÖFFENTLICHUNG	Dezember 1997

Jedi Knight

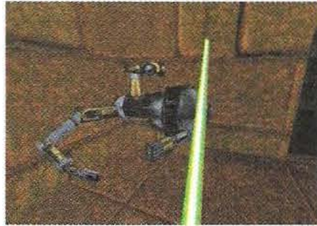
Duell der Mächte

Jedi Knight kann auf eine lange Historie zurückblicken, denn die Anzahl der verschobenen Veröffentlichungstermine läßt sich mittlerweile nur noch schätzen. Doch das Warten hat seit dem 9. Oktober ein Ende – der krönende Abschluß des Star Wars-Jahres ist nun endlich erhältlich.











Mit der Kraft „Persuasion" kann man sich heranschleichen.



Katarn im Kampf mit Jan, einem von Jerecs finsteren Schergen. Bei Lichtschwertduellen kann automatisch in die Außenansicht gewechselt werden.

Die Jagd nach dem Tal der Jedi hat begonnen. Der dunkle Jedi Jerec hat Kyle Katarns Vater entführt, damit dieser ihm das gut behütete Versteck der guten Seite der Macht verrät. Morgan Katarn weigert sich aber standhaft und wird deshalb kaltblütig umgebracht. Das Imperium versucht, den Vorfall als Racheakt der Rebellen darzustellen, doch es existiert eine Droidenaufzeichnung der Exekution. Jan Ors ist im Besitz dieses heiklen Dokuments und spielt es ihrem alten Freund Kyle Katarn zu. Kyle macht sich auf die Suche nach Jerec, der mittlerweile sieben weitere Jedi-Ritter um sich scharen konnte und weiterhin verbissen nach dem vergessenen Tal sucht. Sollte er es finden, könnte seine Macht grenzenlos werden – Kyle startet also nicht nur einen persönlichen Rachefeldzug, sondern versucht auch noch, das Schicksal der Galaxis in die Hand zu nehmen...

Umfangreiche Steuerung

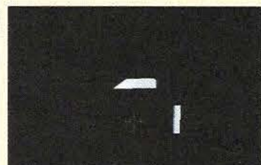
Jedi Knight wird über Tastatur, Maus oder Joystick gespielt. Es empfiehlt sich jedoch, gleichzeitig sowohl das Keyboard als auch die Maus zu nutzen, denn nur so können schnelle Richtungswechsel ausgeführt werden. Außerdem gestattet die Maus einen raschen Rundumblick, ohne zuvor eine entsprechende Taste drücken zu müssen. Tasten muß man sich bei Jedi Knight nämlich schon mehr als genug merken: die Kräfte der beiden Mächte, die Auswahl der Gegenstände und die unterschiedlichen Funktionen wie Kriechen, Rennen und Springen. Natürlich besteht die Möglichkeit, die benötigten Kommandos nach den eigenen, individuellen Wünschen zu belegen. Es macht durchaus Sinn, ein paar Minuten über die Konfiguration nachzudenken, eine praktische und sinnvolle Lösung erspart unangenehme Überraschungen während des Spiels.
Der Spielstand läßt sich jederzeit abspeichern und einladen, auf ein Tastaturkürzel hat man allerdings verzichtet. Im Optionsmenü findet man darüber hinaus eine 3D-Karte, eine schriftliche Erläuterung der Missionsziele und den gegenwärtigen Zustand der Jedi-Kräfte.
Die Künstliche Intelligenz wurde und wird in 3D-Actionspielen häufig vernachlässigt. Jedi Knight macht hier zwar keine Ausnahme, kann aber zumindest in einigen Punkten überraschen. Zum Beispiel ergreifen Gegner schnell die Flucht, sobald sie entwaffnet sind – sie bemühen sich gar nicht erst, den Spieler mit der bloßen Hand anzugreifen. Andererseits stellt sich auch die Frage, warum sie nicht eine der zahlreich herumliegenden Waffen aufheben und zurückschlagen.

Künstliche Intelligenz

Auch Einheiten hinter einem Deflektorschild machen nicht den cleversten Eindruck, denn haben sie den Spieler erst einmal ausgemacht, so wird spontan das Feuer eröffnet. Die Laserstrahlen prallen ab, werden im Ausfallwinkel zurückgeschleudert und erwischen damit oft unglücklich einen Kollegen. Das geht minutenlang so weiter, bis sich entweder alle selbst erledigt haben oder die schießwütigen Truppen per Telekinese entwaffnet wurden.
Es gibt allerdings auch positive Beispiele. Vor allem die Endgegner gehen mit sehr viel Raffinesse ans Werk, setzen ihre Jedi-Kräfte geschickt ein und greifen nicht hirnlos an, sondern ziehen sich auch mal zurück. Manchmal verfolgen die Computergegner auch ganz einfach ihre eigenen In-

Das Lichtschwert

Das Lichtschwert trägt maßgeblich zum Kult um Star Wars bei. Viele hatten es für Jedi Knight gefordert, keiner hatte so recht daran geglaubt. Trotz der Gefahr, bei einer peinlichen Umsetzung das gesamte Projekt aufs Spiel zu setzen, entschloß sich LucasArts, das Lichtschwert einzubinden. Das Resultat ist über jeden Zweifel erhaben, sogar Entwickler anderer Hersteller sprechen von einem Meilenstein. Wie im Film können Sie Geschosse abwehren und reflektieren, Barrieren aus Holz oder Metall in Stücke schlagen oder düstere Gänge ausleuchten. Das Lichtschwert ist aber natürlich keine überdimensionale Taschenlampe, sondern eine effektive und elegante Waffe. Das Handling läßt sich leicht erlernen, um aber richtig mit dem summenden Laser umgehen zu können, braucht man schon ein paar Trainingseinheiten. Vor allem das Abwehren von Geschossen muß nicht nur vom Spieler, sondern auch von Kyle Katarn beherrscht werden. Dazu hat LucasArts einen internen „Erfahrungswert" eingebaut, der für den Spieler unsichtbar bleibt. Gegen Ende des Spiels können Gegner deshalb kaum noch Treffer landen. Ansonsten verhält sich die Waffe wie ein normales Schwert: Es können drei bis vier schnelle Stiche und Schläge am Stück ausgeteilt werden, dann muß man kurz zurückweichen und Kräfte sammeln.



Ohne Batterien in der Lampe tappt man oft im Dunkeln,...



...das Lichtschwert kann jedoch Abhilfe verschaffen und den Raum beleuchten.



Selbst zwei bis drei Gegner sind für einen erfahrenen Jedi kein Problem. Mit einem übermenschlichen Sprung kann man sich blitzschnell hinter die Gegner setzen.



Um ein Geschoß abzuwehren, sollte man möglichst stillstehen. Erst wenn sich die Waffe des Gegners auflädt, kann man zum Gegenangriff übergehen.

teressen. Steht zum Beispiel ihr Leben auf dem Spiel, weil das Raumschiff explodiert und auf einem Planeten zu zerschellen droht, so kümmern sie sich nicht um Kyle Katarn – sie laufen vielmehr hektisch Richtung Rettungskapseln. Lediglich die Droiden und Roboter verfolgen noch die Ziele des Imperiums.

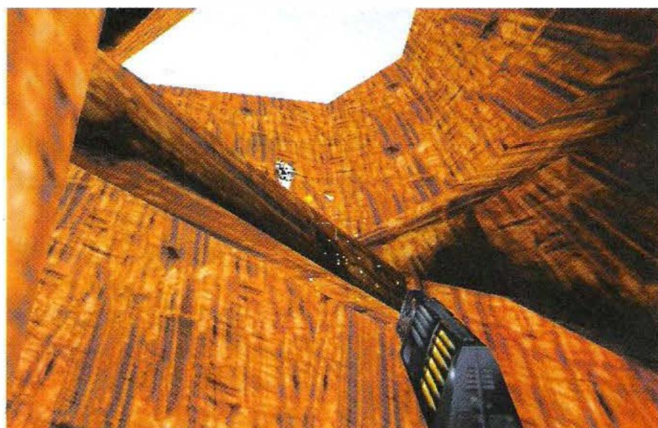
Die Probleme mit der Künstlichen Intelligenz machen sich jedoch während der actiongeladenen Gefechte nur selten bemerkbar. Man ist viel zu beschäftigt, um sich damit auseinanderzusetzen – der Spielspaß wird jedenfalls auf keinen Fall dadurch beeinträchtigt. Das Level-Design ist über jeden Zweifel erhaben. Wie groß die einzelnen Areale sind, wird einem zu Beginn eines Levels nicht so richtig bewußt – oft braucht man einige Zeit, um die Dimensionen abschätzen zu können. Es existiert zwar ein relativ linearer Ablauf innerhalb jeder Mission, trotzdem zwingt Jedi Knight immer wieder zum Nachdenken.

Überragendes Level-Design

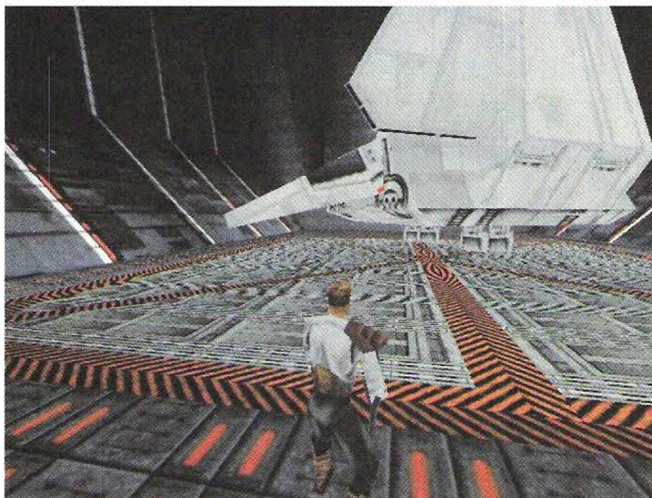
Häufig müssen Wege beschritten werden, auf die man aus dem Stegreif nicht kommen würde, weil in anderen 3D-Actionspielen nicht so abstrakt gedacht werden muß. So muß man zum Beispiel in einem kleinen Dorf den „Force Jump" (siehe Kasten) einsetzen, um über die Dächer zum Ausgang zu gelangen. Vor allem um die zahlreichen Geheimräume – fünf bis acht pro Level – zu finden, muß man konventionelle Denkweisen ablegen. Hier handelt es sich nur selten um offensichtliche Verstecke, sondern um wirklich „geheime" Geheimräume. Wesentliche Kritikpunkte gibt es bei Jedi Knight kaum. Wenn man jedoch verzweifelt danach sucht, könnte lediglich



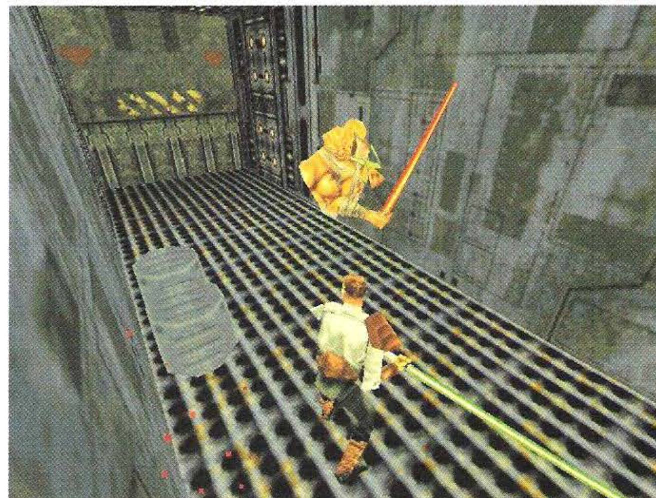
Mit der Maus lassen sich nicht nur schnelle Richtungswechsel ausführen, man kann auch flink die Perspektive ändern und nach unten schauen.



Lediglich die Jagd durch den Canyon macht als Außenmission einen optisch guten Eindruck. Die meisten Missionen dieser Art erinnern an Outlaws.



Mit riesigen Objekten wurde in Jedi Knight nicht gespart: Hier sehen Sie einen Imperialen Frachter, den ein Gegenspieler zur Flucht nutzen möchte.



Kurz vor der Begegnung mit Jerec trifft man auf Maw. Seinen Unterleib hat er im Kampf verloren, er bewegt sich mit Hilfe eines Jetpacks.

die Grafik in Frage kommen. Im Vergleich zu anderen Vertretern des Genres schneidet Jedi Knight zwar nicht wesentlich schlechter ab, ein Unterschied ist allerdings schon bemerkbar.

Nur Direct3D

Warum andere Spiele über mehr und spektakulärere Effekte verfügen, ergibt sich allein aus der unglücklichen Unterstützung für 3D-Karten. LucasArts entschied sich wieder einmal für eine Lösung über Direct3D, einen speziellen Support von zum Beispiel 3Dfx gibt es leider nicht. Abhängig vom verwendeten Chipsatz und der Treiberversion können außerdem leichte Probleme mit der Farbgebung und der Darstellung des Displays (Lebensenergie, Waffenstatus) entstehen. Der größte Vorteil von Direct3D bleibt daher der enorme Geschwindigkeitsvorteil. Benötigt man ohne eine 3D-Karte schon einen Pentium 200, damit Jedi Knight bei objekt-überladenen Szenen nicht ins Wanken gerät, so genügt mit 3D-Karte ein Pentium 166, vielleicht sogar ein Pentium 133. Unterhalb dieser Konfiguration muß die Auflösung von 640x480 auf 512x384 heruntergefahren werden. Dann müssen zwar Einbußen bei der Optik gemacht werden, jedoch gewinnt Jedi Knight aufgrund der besseren Framerate deutlich an Spielspaß.
Generell wird nicht nur in puncto Gameplay, sondern auch bei der Präsentation viel Abwechslung geboten. Zwar hinterlassen die Missionen außerhalb von Raumschiffen und -stationen einen etwas unausgereiften Eindruck, dafür wirkt aber die gesamte Geschichte glaubwürdiger.

Licht und Schatten

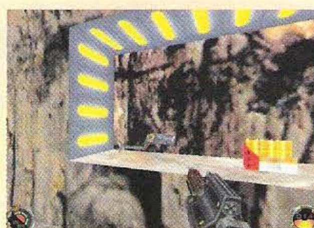
Auf der Suche nach Informationen landen Sie zum Beispiel auf dem Heimatplaneten Ihres Vaters. Die Umgebung erinnert auf den ersten Blick

Multiplayer

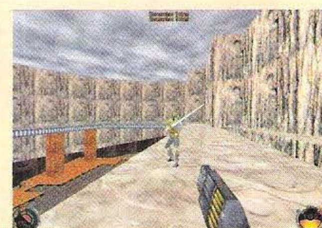
Jedi Knight kann seine Überlegenheit vor allem im Netzwerk voll ausspielen. Die zahlreichen Kräfte und Gegenstände stehen nicht nur auf dem Papier, sondern lassen sich hervorragend einsetzen und sorgen für den einen oder anderen Überraschungsmoment. LucasArts unterscheidet bei der Angabe der Spieleranzahl zwischen „unterstützt" und „möglich". So werden im Netzwerk acht Spieler unterstützt, möglich sind aber 32 – die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen. Im Internet werden hingegen vier Spieler empfohlen, 16 sind möglich. Gespielt wird bei diesem Modus über Microsofts Internet Gaming Zone, wie zuvor schon bei X-Wing vs. TIE Fighter. Folgendes Beispiel soll erläutern, wie ein typischer Kampf bei Jedi Knight abläuft und welche Möglichkeiten die Engine bietet.



Ich geb's zu: Irgendwie fand ich Darth Vader und den Imperator schon immer cooler als die Saubermänner von der Rebellion. Deshalb benutze ich vorwiegend die Kräfte der dunklen Seite der Macht. Kollege Wagner wird sein blaues Wunder erleben.



Ich statte mich mit der „Repeater Rifle" aus, die läßt sich mit dem Lichtschwert nicht so leicht abwehren...



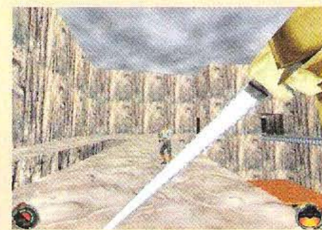
Da ist er! Er hat wieder einmal den Kopfgeldjäger gewählt. Ich nehm' ihn gleich mal unter Beschuß...



Die gute Seite der Macht hat schon der Rebellion zum Sieg gegen das Imperium verholfen. Warum nicht auch gegen die Kollegen im Netzwerk? „Blinding" und „Healing" lassen sich bestimmt sinnvoll einsetzen. Mal sehen, wer der bessere Jedi ist.



Erst einmal „Force Pull" auswählen und meine Kräfte per „Force Boost" aufwerten – damit rechnet er nicht...



Mein Lichtschwert reflektiert mehr als die Hälfte der Geschosse, gleichzeitig werde ich ihn entwaffnen...

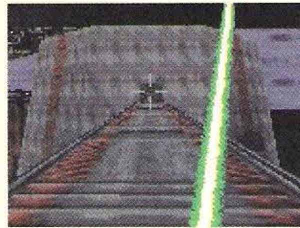


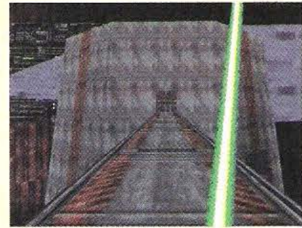
Die Concussion Rifle ist zwar recht träge, besitzt aber einen riesigen Wirkungskreis. Der Einsatz ist vor allem bei vielen Gegnern sinnvoll.

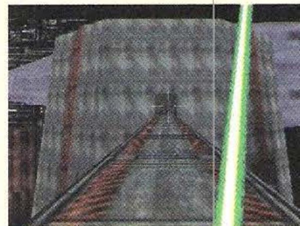
ein wenig an Outlaws, obwohl es sich nicht um die gleiche Engine handelt: Die Texturen wirken verwaschen, man vermißt ein wenig Liebe zum Detail. Dennoch verbreiten diese Episoden sehr viel Atmosphäre, denn in düsteren Lüftungsschächten und stählernen Gängen herumzuschleichen, wäre auf Dauer langweilig.
Die Animationen sind generell von hervorragender Qualität, Schwankungen machen sich aber auch hier bemerkbar. So bewegen sich Stormtrooper, Jerec und alle anderen Schergen der Finsternis realistisch und teilweise sogar elegant, die friedlichen Bewohner der verschiedenen Planeten und Raumstationen machen hingegen einen hölzernen Eindruck und schweben eher durch die Straßen. Wirklich sehenswert sind die zahlreichen Droiden, ob es sich nun um eine R2-, eine Gonk-Einheit oder um einen winzigen Mouse Bot handelt, der wieselflink durch die Areale huscht.

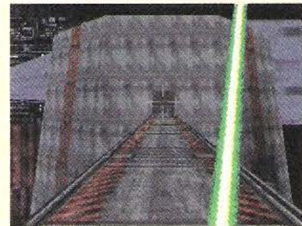
Auflösungen

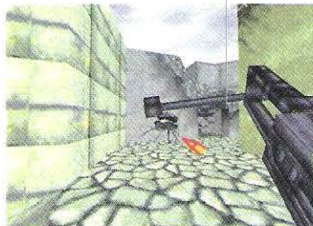
Jedi Knight bietet mehrere Auflösungsmodi an, um das Spiel der jeweiligen Rechnerkonfiguration anzupassen. Leider geht teilweise aber schon ein Pentium 166 in die Knie, wenn eine der hohen Auflösungen angewählt wird.


320x200 ist zwar nicht gerade ansehnlich, aber sehr schnell.


1024x768 ist eine nette Auflösung, aber absolut unspielbar.

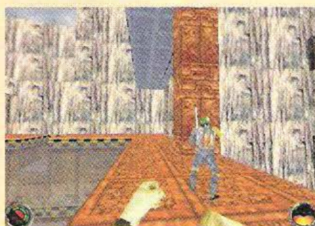

640x480 mit Direct3D. Die Texturen sind gefiltert.

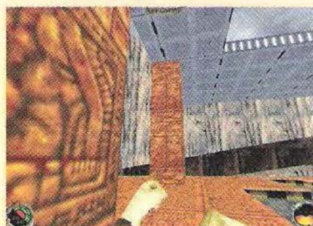

640x480 ohne Direct3D. Die Geschwindigkeit ist geringer.


Mit dem Bowcaster lassen sich Droiden auf einen Schlag zerstören.


Diese Kampfdroiden tauchen oft plötzlich aus den Schatten auf.

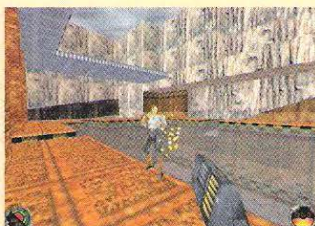

Jetzt nicht hektisch werden: Die Geschosse hat er abgewehrt und mich entwaffnet – ich hau' ins Wasser ab...


Bin mir nicht sicher, ob „The Grip" funktioniert – aber ich probier's einfach, ich schleich mich an...

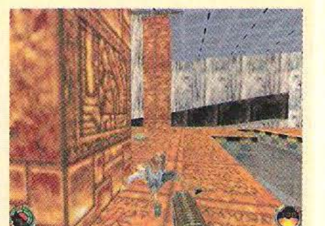

Er hat mich getroffen. Ich hab nicht mehr genug Lebensenergie – verschwinde noch einmal...


Ich seh' nichts mehr, alles viel zu grell. Muß schnell aus seinem Sichtkreis verschwinden. Zu spät...


Ins Wasser schießen bringt nichts. Die Geschosse werden durch die Reibung zu langsam. Mal abwarten...


Verdammt. Die Luft wird dünn. Wo ist er? Ich muß schnell seine Konzentration stören, sonst...

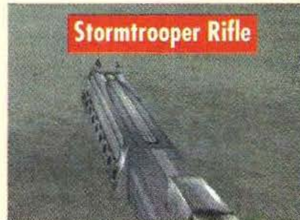

Der haut tatsächlich schon wieder ab. Ich versuch' ihn zu blenden und fahr' dann harte Geschütze auf...


Der „Rail Detonator" hat ihm den Rest gegeben. Die gute Seite der Macht ist eben doch besser!

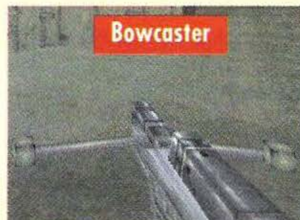
Die Waffen

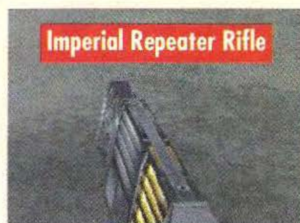
Acht verschiedene Waffen stehen bei Jedi Knight zur Verfügung, neun inklusive Lichtschwert. Jede Waffe kann auf zwei Arten abgefeuert werden. Zum Beispiel kann mit dem Bowcaster entweder ein einzelner Schuß oder gleich mehrere Schüsse abgefeuert werden. Vor allem im Multiplayer-Modus kann auf diese Weise für Überraschungselemente gesorgt werden.





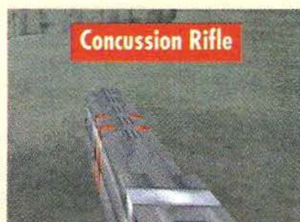












AT-ST und TIE Fighter

Der absolute Clou sind jedoch die monströsen Kampfkolosse. In einigen Missionen müssen Sie sich zum Beispiel gegen AT-STs zur Wehr setzen, die mit gewöhnlichen Feuerwaffen nicht einmal angekratzt werden können. Laser werden von der Panzerung reflektiert – bei einem ungünstigen Winkel könnte der Schuß nach hinten losgehen. Einzige und zugleich spektakulärste Möglichkeit: Mit einer gehörigen Portion Mut durch die Beine laufen und eine oder mehrere Minen fallenlassen. Eine riesige Explosion reißt den Unterbau in Stücke, der knapp zwölf Meter hohe Imperiale Geher schlägt mit einem lauten Knall auf dem Boden auf. Ab und zu tauchen sogar gigantische Flugobjekte wie beispielsweise TIE Fighter auf, die entweder von einer Plattform starten und blitzschnell vorbeiflitzen oder sogar einen Angriff fliegen und den Spieler mit Torpedos unter Beschuß nehmen. Generell arbeitete das Entwicklerteam mit vielen überdimensionalen, aber dennoch beweglichen Objekten. Auf manchen Brücken und Plattformen würde bequem ein AT-AT Platz finden, die Überdimensionalität dieser Konstruktionen erzeugt ein herrlich beklemmen-



Der Bowcaster, eine Waffe der Wookies, schleudert einen grünen Laserstrahl rund um den Gegner, der schließlich zu Boden gerissen wird.



Im Hintergrund sehen Sie den leicht bläulichen Lichteinfall.



Viele Räume innerhalb von Stationen haben gigantische Ausmaße.



Kyle Katarn bedroht den Droiden 8t88 mit seiner Laserpistole. Er hat eine geheime Aufzeichnung zum Tod seines Vaters in seinem Besitz.



Kyle begegnet seinem Großvater in einer Vision. Die Macht ermöglicht es seinem Ahnen, in der realen Welt zumindest kurzzeitig zu erscheinen.



Jerec und eine seiner Mitstreiterinnen. Jerec ist blind, er sieht durch die Macht und kann so jede Bewegung noch besser wahrnehmen.

des Gefühl, das man in Spielen sonst eher selten zu spüren bekommt.

Elegante Handbewegungen

Gespielt wird hauptsächlich aus der Ich-Perspektive. Es besteht aber auch die Möglichkeit, die Kamera bei einer Auseinandersetzung schwenken zu lassen und das Geschehen von außen zu betrachten.
Dies ist jedoch nur eine anwählbare Option, die dem Spieler überlassen bleibt.
Die Kräfte der guten und dunklen Seite der Macht wurden optisch hervorragend umgesetzt. Gorc, einer von Jerecs Schergen und damit auch einer der Endgegner, versucht zum Beispiel, Kyle mit einem kinetischen Würgegriff in die Knie zu zwingen – man sieht, wie er bei dieser Aktion die Hand hebt und Daumen und Zeigefinger langsam zusammendrückt.

Blitzschläge

Jerec selbst attackiert mit zuckenden Blitzschlägen, ein Angriff, der aus dem Showdown zwischen dem Imperator und Luke Skywalker in „Rückkehr der Jedi-Ritter" bekannt ist. Auch das Entwaffnen eines Gegners bzw. Heranziehen eines Gegenstands per Telekinese kann immer wieder begeistern: Die Waffe wirbelt durch die Luft, der Betroffene macht ein ratloses Gesicht, Kyles Hand schnellt nach vorne und schnappt sich das futuristische Schießeisen mit einer eleganten Bewegung.

Die Kräfte

Wenn ein Gegenstand mit „Force Pull" herangezogen werden soll, so wird dieser grün umrandet.





Wird eine Person mit „The Grip" gewürgt, so wird diese rot umrandet. So läßt sich das Opfer auswählen.



Hier können Sie sich für die verschiedenen Kräfte entscheiden. Je mehr Sterne Sie auf eine Kraft verteilen, desto besser können Sie mit dieser umgehen.

Zu Beginn des Spiels sind Sie ein angehender Jedi, Sie besitzen noch keine Kräfte. Erst im Laufe des Spiels werden Sie die unterschiedlichen Kräfte kennenlernen und können diese trainieren und ausbauen. Das funktioniert über die Vergabe von Sternen, die man nach Abschluß eines Levels erhält. Wenn Sie sich besonders clever angestellt und zusätzlich viele Geheimräume entdeckt haben, bekommen Sie mehr Sterne verliehen als für ein rasches und unspektakuläres Absolvieren eines Levels. Während im Multiplayer-Modus natürlich alle Mächte zur Verfügung stehen, bestimmt im Singleplayer-Modus Ihr Handeln die Wahl der Seite. Lassen Sie zum Beispiel entwaffnete Feinde flüchten, so stehen Sie mehr auf der guten Seite der Macht.

Neutrale Kräfte



Jedi wird schnell wie der Wind



Übermenschliche Sprungkraft



Gegenstände bewegen: Telekinese

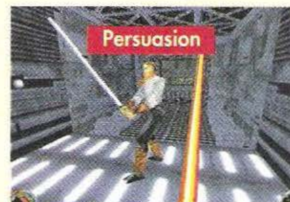


Locations auf der Karte entdecken

Die gute Seite



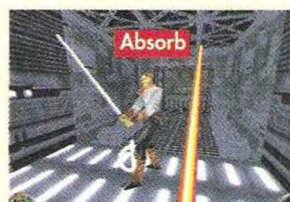
Lebensenergie wird aufgefrischt



Jedi wird für Fremde unsichtbar



Der Gegner wird geblendet



Angriffe in Energie wandeln

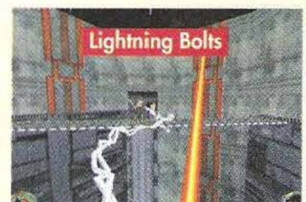
Die dunkle Seite



Objekte auf Gegner werfen



Psychischer Würgegriff



Blitzschläge absondern



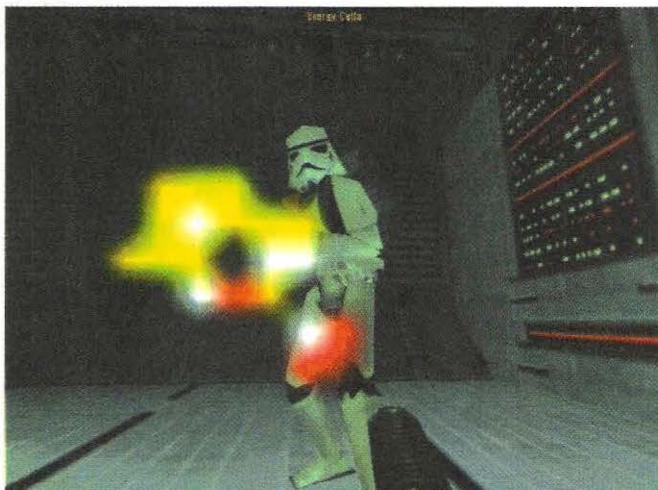
Explosiver, riesiger Feuerball

Special Effects in den Videosequenzen

Durch Videosequenzen werden die einzelnen Missionen zu einer großen Geschichte zusammengefügt. Charaktere, die im Laufe des Spiels dazustoßen, werden sorgfältig eingeführt und dem Spieler nähergebracht. Ob nun Lichtschwert-Duell oder Untergang eines riesigen Raumschiffs, an Special Effects wurde nicht gespart – Jedi Knight wirkt streckenweise wie ein neuer Star Wars-Film. Nur wenige Szenen, beispielsweise beim Auftritt eines computeranimierten Droiden, lassen die Schauspieler aufgesetzt aussehen.

Filmmusik von John Williams

In puncto Sound steht natürlich die Musik im Vordergrund. Einmal mehr wurde auf die fast schon genialen



Mit einer 3D-Beschleunigerkarte sehen die Effekte zwar noch eindrucksvoller aus, am wichtigsten ist aber der Geschwindigkeitsgewinn.



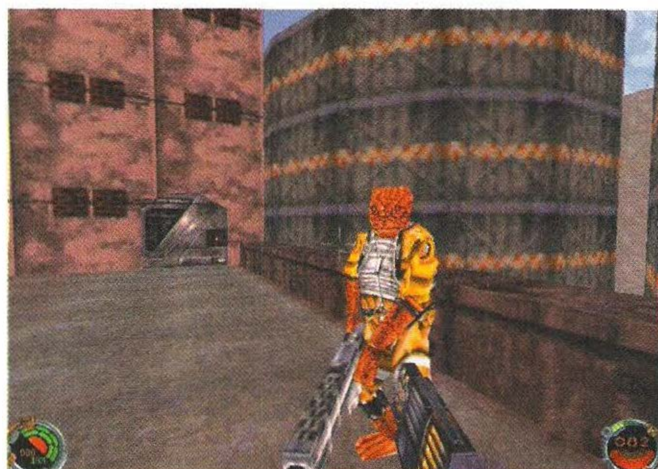
Kampfdroiden lauern in einer zerfallenen Ruine. Hier muß man außerdem auf den Boden achten: Das gesamte Gelände ist vermint.

Kompositionen von John Williams zurückgegriffen, der bekanntermaßen die Soundtracks zu allen drei Star Wars-Streifen geschrieben hat. Alle Stücke liegen im Audio-Format vor, können also auch mit einem herkömmlichen CD-Player genossen werden.

Stimmungsvoller Sound

Die Soundeffekte runden den durchweg positiven Gesamteindruck in diesem Bereich ab. Lasergeschosse zischen mit einem schrillen Pfeifen durch die Luft, die Droiden geben leise Piepslaute von sich, und das Lichtschwert brummt und surrt wie eine Hochspannungsleitung. Herrlich ist auch das laute, dumpfe Stampfen der furchteinflößenden Imperialen Geher, das ein wenig an die Akustik von Jurassic Park erinnert. Sprachausgabe ist hingegen kaum vorhanden. Zwar geben die friedlichen Bewohner ein paar Takte von sich, wenn man ihnen gegenübersteht, eine vernünftige Konversation mag allerdings nicht aufkommen. Vielmehr beschränkt man sich darauf, Kommandos und Befehle brüllen zu lassen, um den Spieler noch mehr unter Druck zu setzen. Realistisch und stimmungsvoll: Entfernt man sich von einem dieser Schreihälse, so werden auch die Anweisungen leiser, bis sie schließlich ganz verstummen.

Oliver Menne ■



Die Trandoshans nutzen ihre Waffe nicht nur aus riesiger Entfernung, sondern auch zum Nahkampf – eine gefährliche Spezies.



Auf eine korrekte Darstellung von Explosionen wurde geachtet.



Im Dunkeln könnten sich die Stormtroopers versteckt halten.

Statement



Die Erwartungshaltung gegenüber Jedi Knight erhöhte sich fast mit jeder Terminverschiebung. Die Käufer hielten sich deshalb mit euphorischen Ausbrüchen eher zurück. Doch schon nach einigen Tagen häuften sich die Lobeshymnen, und das entspricht genau der Reaktion, die sich wohl bei jedem abspielen wird: „Die Grafik übertrifft zwar nicht die Referenzen in diesem Bereich, macht aber einen gelungenen Eindruck – nicht schlecht!" Erst später bemerkt man die zahlreichen Details, wird in die phantastische Story hineingezogen und lernt die Jedi-Kräfte kennen und schätzen. Jedi Knight übt eine Faszination aus, die momentan in diesem Genre kein Spiel zu bieten hat. Wenn man erst einmal die Möglichkeiten der Engine erkannt hat, wagt man es eigentlich kaum, das Spiel zu verlassen, bevor nicht der letzte der insgesamt 21 Levels beendet ist. Jedi Knight hat es geschafft, MDK von der Spitzenposition zu verdrängen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	32
WIN 95	Internet	32
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 45 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 250 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

3D-Action

Grafik	83%
Sound	94%
Handling	90%
Multiplayer	94%
Spielspaß	93%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 80,-





Der Kommandant hat zwar die beste Rundumsicht, kann mit seiner MG aber nur wenig gegen Bedrohungen ausrichten.



Für die malerischen Landschaften hat man nur wenig Zeit: Die eigene Basis ist umzingelt und wird bald angegriffen.



Die Detailverliebtheit der Designer wird an den exakten Fahrzeugtexturen deutlich. Sogar Schmutzspuren sind zu sehen.

Armored Fist 2

Ziel erfaßt

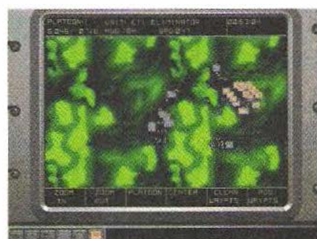
Mit Comanche konnte NovaLogic zahlreiche Spieler für Hubschraubersimulationen begeistern. Trotz einer ähnlichen Technik, vergleichbar niedrigem Simulationsgrad und einem verwandten Missionsaufbau war der Panzersimulation Armored Fist kein nennenswerter Erfolg beschieden. Die Nachfolgeversion hat das Zeug, versäumte Spielfreuden nachzuliefern.



Aus der Position des Schützen heraus kann man auch Ziele bekämpfen, welche die Aufschaltautomatik nicht erkennt.

Der amerikanische Kampfpanzer M1A2 Abrams ist der ganze Stolz des amerikanischen Heeres. Ähnlich dem deutschen Leopard 2 ist dieses Monstrum als eierlegende Wollmilchsau entwickelt worden, sollte also für jeden Einsatzzweck geeignet sein. Die Schwerfälligkeit dieser Kettenfahrzeuge bringt es mit sich, daß sich stets ein ganzes Rudel gegenseitig absichern muß. Selbst die ältesten Panzersimulationen werden diesem Umstand gerecht, mindestens vier Panzer muß der Spieler über die Schlachtfelder steuern. Vor allem in diesem Bereich versucht NovaLogic mit Armored Fist 2 die Konkurrenzprodukte zu überbieten: Nicht weniger als 24 M1A2's sind in einigen Missionen zu steuern. Um die Komplexität des Spiels dennoch in überschaubaren Grenzen zu halten, hat NovaLogic den Spieler von einigen Aufgaben entlastet. Anders als in höchst realistischen Simulationen über-

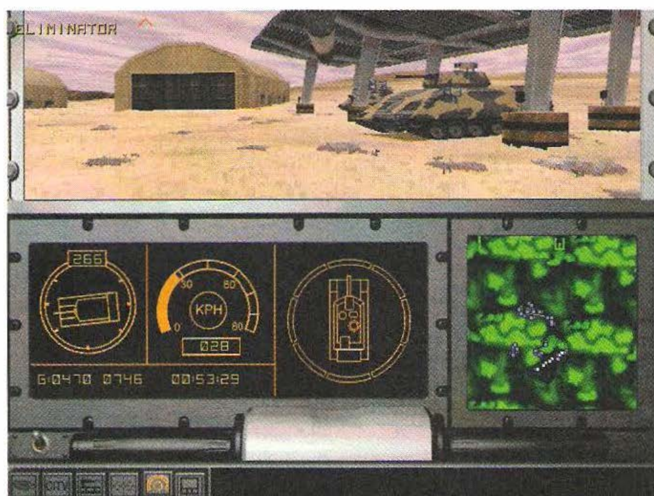
nimmt die Software die vollautomatische Zielerfassung, die Steuerung ganzer Platoons (kleine Gruppen von Panzern) und vieles mehr. Von der ehemals wohl geplanten Simulation blieb nicht mehr viel übrig, Armored Fist 2 ist mehr noch als die Vorgängerversion ein Actionspiel.



Die Landkarte kann nur eine vage Vorstellung von dem tatsächlich vorzufindenden Gelände vermitteln.

Kommunikationstechnik

Zu Beginn findet sich der Spieler als angehender Panzerkommandant in einem Trainingslager der US Army. Aufwendige Videosequenzen, für die übrigens echte Soldaten und Kampffahrzeuge eingesetzt wurden, führen den Spieler in die Bedienung des Panzers, in die Aufgabe der jeweiligen Mission und in die Eigenheiten des Terrains ein. Auch nachdem man die Steuerung des M1A2 übernommen hat, ist man zu keiner Zeit alleine: Der Ausbilder gibt über Funk Anweisungen an den Spieler, und auch der Rest der Panzerbesatzung hält den Spieler stets auf dem laufenden. Egal ob ein Ziel erfaßt, Munition nachgeladen oder Luftunterstützung angefordert wurde, ständig dröhnt die Sprachausgabe aus den Lautsprechern. Als Spieler kann man in die Rolle von drei der geschwätzigen Besatzungsmitglieder schlüpfen: Die Positionen von Schütze, Fahrer und Kommandant bringen stets eigene Aufgaben mit sich. Verwirrenderweise ändert sich auch die Art und Weise der Bedienung, erst nach etlichen Trainingsstunden gewöhnt man sich an die positionsabhängige Steuerung. Es ist zwar durchaus logisch, daß der Kommandant das Maschinengewehr bedient und nicht den Steuerknüppel, in der ähnlich aussehenden Außenperspektive geht dies aber doch. Anfangs verschwendet man aufgrund solcher Schwierigkeiten so manch wertvolles Geschoß, nach einiger Zeit lernt man die logische Bedienung jedoch zu schätzen.



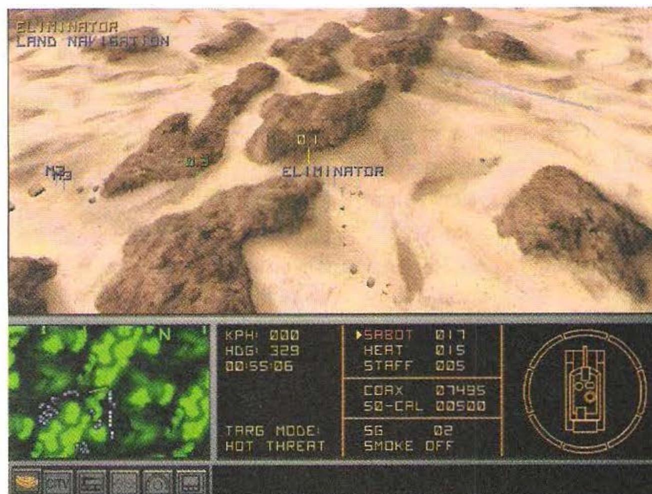
Der Fahrer hat zwar eine gute Sicht auf das vor ihm liegende Gelände, eventuelle Gefahren kann er allerdings nicht bekämpfen.



Wie bereits bei Comanche 3 versinken zerstörte Gebäude ohne allzu große Explosionen und fast geräuschlos im Erdboden.

Augenschmaus

Zum Einstieg in die umfangreiche Storyline und zum Erlernen der Bedienung des



Diese ungewöhnliche Kamerasicht erlaubt einen guten Überblick über das Gelände. Dank Voxelspace können Spielgrafiken verwendet werden.



Auf dem heimischen Übungsplatz können die Raketenwerfer begutachtet werden, auf deren Hilfe man später dringend angewiesen ist.

Multiplayer

Für Armored Fist 2 hat sich NovaLogic gleich drei Multiplayer-Modes einfallen lassen. Der kooperative Modus erlaubt es acht Spielern, gemeinsam ein Missionsziel zu verfolgen. In jeder der sechs speziell für diesen Modus entwickelten Missionen kontrolliert jeder Spieler einen kompletten Zug mit vier M1A2's. Bei Blau gegen Rot kämpfen die Spieler auf zwei Seiten gegeneinander. Hat sich die verteidigende Seite ein Übergewicht erkämpft, wird ein verteidigender Zug den Angreifern zugeteilt. Für diesen Modus gibt es fünf eigene Missionen.
Vollends unübersichtlich ist der Deathmatch-Modus. Hier kämpft jeder mit nur einem einzigen Panzer gegen alle Mitspieler und versucht, innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Abschüsse zu erzielen. Wird man selbst getroffen, taucht man auf einer anderen Stelle der insgesamt sechs Karten wieder auf.

M1A2 stehen vier Trainingsmissionen zur Verfügung. Auf dem Ausbildungsgelände übt man das Ausnutzen der Geländeformen, und man lernt die Waffensysteme und die Defensiveinrichtungen kennen. Dem M1A2 stehen hier immer zwei weitere Panzer zur Seite, deren Steuerung man jedoch nicht übernehmen kann. Über einfache Menüs kann lediglich die Formation des Zugs festgelegt werden. Das Trainingsgelände ist es durchaus wert, genauer betrachtet zu werden. Auch wenn es der virtuelle Ausbilder nicht gerne sieht (und sich mit einem lautstarken Redeschwall via Lautsprecher beschwert), lohnt sich ein Abstecher zu den Schießbahnen und Flugfeldern. Die ein weiteres Mal optimierte Grafik-Engine „Voxelspace" läßt ausreichend Rechenleistung übrig, um Raketenwerfer auf Übungsziele schießen und Hubschrauber über dem Gelände kreisen zu lassen. Dies und die komplexe Gebäudeanordnung verdeutlichen die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine. Dank solcher Details ist es möglich, einen Häuserkampf zu führen, hinter Mauern und notfalls hinter Bäumen Deckung zu suchen. Das Terrain wurde speziell für Panzerschlachten entworfen, malerische Hügel und weite Ebenen wechseln sich mit schwer befahrbarem Untergrund ab, auf gänzlich unüberquerbare Gebirgsketten wurde verzichtet.



Hier sieht man, welche Auswirkung die zu Hilfe gerufene Artillerie hat: Kaum ein Fahrzeug übersteht den Beschuß.



Während eines Häuserkampfes sollte man sich nicht auf den dauerhaften Schutz der Gebäude verlassen.



Erstes Ziel sollten immer die feindlichen Wachtürme sein, die einen weiten Blick in das Umland erlauben und die Bodentruppen dirigieren können.



Auch wenn die Deckung der Gehöfte lockt, darf man sie in einigen Fällen nicht nutzen: Armored Fist 2 bietet auch Schutzmissionen.

Du bist nicht allein...

Hat man sich mit der Bedienung des Kampfpanzers vertraut gemacht, kann man sich an den ersten Einsatz wagen. Ein ausführliches Briefing erläutert den Sinn des Einsatzes, weist auf die zu erwartenden Gegner hin und zeigt auf einer Landkarte die Missionsziele. Vorgefertigte Wegpunkte weisen die beste Route, sie lassen sich aber jederzeit neu setzen oder mißachten. Stets ist es das Missionsziel, eine bestimmte Anzahl gegnerischer Punkte zu zerstören. Um Abwechslung in die 44 Missionen zu bringen, muß nebenbei eine Basis bewacht oder dürfen bestimmte Einheiten nicht zerstört werden. Manchmal wird dem Spieler auch ein nicht allzu großzügiges Zeitlimit gesetzt. Die erste Kampagne ist eine bunte Mischung aus solchen Missionen, allerdings haben sich die Designer mit dem Schwierigkeitsgrad noch zurückgehalten. Jede der acht Missionen ist auch von einem Anfänger in wenigen Versuchen zu meistern. Bereits hier ist es notwendig, sein taktisches Geschick einzusetzen, mit der klassischen Rambo-Manier ist kein Blumentopf zu gewinnen. Beispielsweise hat man die Auf-

Speicherhunger

Während das vor einem halben Jahr erschienene Comanche 3 noch einen echten VGA-Modus hatte, setzt NovaLogic nun besser ausgestattete Computer voraus. Es gibt zwar für 16 MB-Rechner einen Modus mit reduzierter Grafikqualität, bereits dieser sollte aber erst auf einem Pentium 133 MHz eingesetzt werden. Für das Feintuning bietet Armored Fist 2 schließlich die Anpassung der Detailstufe und der visuellen Effekte, der Performancegewinn bewegt sich hierbei nur im niedrigen Prozentbereich.

Rechner	Intel Pentium 90, 16 MB	Intel Pentium 133, 16 MB	Intel Pentium 200, 32 MB
Shiny DOS	38	42	98
Shiny Win95	41	45	102
Wenige Details	rot	gelb	grün
Alle Details	rot	rot	gelb

rot = nicht spielbar, gelb = spielbar, grün = flüssig spielbar

gabe, einen größeren Militärflughafen komplett zu zerstören. Auf dem Weg dorthin stellt sich eine größere Anzahl feindlicher BMPs in den Weg und versucht, die beiden Begleitfahrzeuge zu zerstören. Da der eigene Panzer einen sehr knappen Munitionsvorrat hat, ist man am Flughafen auf seine Helfer angewiesen, der Schutz der beiden Begleiter ist also sehr wichtig. Hat man sich schließlich in Flughafennähe verschanzt und versucht, mit gezielten Schüssen die vorgegebenen Ziele aufs Korn zu nehmen, halten die Kollegen die eigenen Flanken frei. Verschwendet man zu viel Munition, muß man tief in gegnerisches Gebiet fahren und mittels des MGs die Ziele bekämpfen. Läßt man sich dagegen beim Zielen Zeit, fordert der Gegner Verstärkung aus dem Hinterland an. Gegen die hohe Anzahl feindlicher Kampfpanzer hat man dann kaum noch eine Chance. Geschickte Positionierung, gutes Timing und viel Umsicht sind also bereits in der ersten Kampagne gefragt.


Achtet man in vermintem Gelände nicht auf seine unterstellten Fahrzeuge, ist man schnell von rauchenden Wracks umgeben.

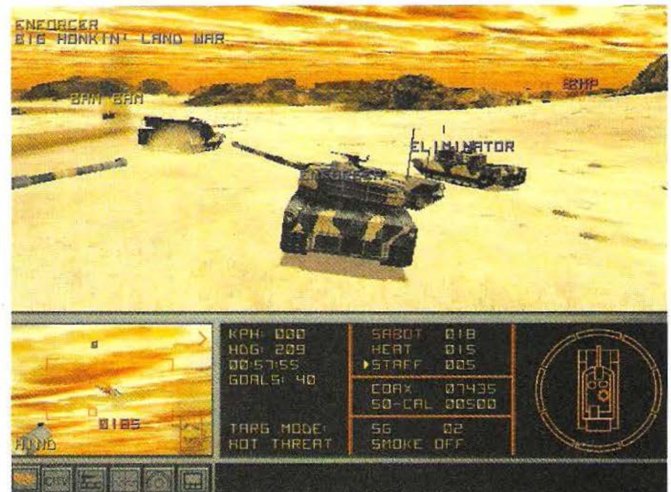

Um die wertvolle und stets knappe Munition zu sparen, muß man häufig Zelte, Fahrzeuge und sogar Häuser überrollen.

Rauchverbot

Gut vierzig Tasten benötigt der Spieler, um alle Möglichkeiten von Armored Fist 2 auszureizen. Zwar können die wichtigsten Kontrollen über den Joystick erreicht werden, um aber beispielsweise Rauchgranaten zu werfen, muß man sich vom Joystick lösen. Die sich nur langsam etablierende Maussteuerung wurde erfreulicherweise auch in Armored Fist 2 verwendet, so daß man nur selten den Blick vom Schlachtfeld lösen muß. Die grundlegende Bedienung, die neben der Steuerung des Panzers und des Geschützturms das elektronische Erfassen des Ziels und das anschließende Abschießen umfaßt, hat man innerhalb weniger Minuten erlernt. Hiermit lassen sich die ersten Missionen bereits erfolgreich abschließen, auch wenn dabei so manches befreundete Fahrzeug auf der Strecke bleibt.

Gruppentherapie

Erst die vier weiteren Kampagnen bilden das eigentliche Spiel. In jeweils acht Missionen wird ein militärischer Konflikt dargestellt, wobei der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen wie auch die Anzahl der M1A2s steil ansteigt. Bewegt man anfangs nur einen kleinen Zug durch die Landschaft, so sind es in der letzten Mission sechs Züge mit jeweils vier Abrams-Panzern. Um gegen bis zu 200 Gegner eine reelle Chance zu haben, ist das gleichzeitige Steuern aller Züge notwendig. Natürlich kann man nicht alle Panzer im Auge behalten, so daß stets mit großen Verlusten zu rechnen und keine einzige Mission auf Anhieb



Die unabhängige Steuerung von Turm und Korpus erlaubt Angriffe, für die man nur wenige Sekunden aus der Deckung muß.



Während man gegen Hubschrauber eine reelle Chance hat, benötigt man für den Abschuß eines Jets viel Glück.

zu bestehen ist. Die Software bemüht sich, bei „Abwesenheit" des Spielers die Einheiten fair und realistisch zu steuern. Trotzdem ist man in den letzten Missionen fast nur noch mit dem Überprüfen der Fahrzeuge beschäftigt. Hat man den Bogen raus, kann man mit seinen Einheiten allerdings erfreulich wirksame Angriffe starten:

Simulationsgrad

Eine herkömmliche Unterteilung in Schwierigkeitsgrade, wie sie von den meisten Actionspielen her bekannt ist, gibt es bei Armored Fist 2 nicht. Statt dessen kann man zwischen Easy- und Realistic-Mode wählen sowie bestimmte Automatikfunktionen zuschalten. Im Easy-Mode lassen sich fast alle wesentlichen Funktionen von jeder Position aus verwenden. Wichtigste Features dürften die automatische Zielerkennung und die automatische Reparatur sein, die das Spiel zu einem Actionspiel machen.
Im Realistic-Mode lassen sich nur die Funktionen ausführen, die für die jeweilige Position auch wirklich erreichbar sind. So kann man nur in der Fahrerposition fahren oder nur als Schütze oder Kommandant die Kanone abfeuern. Reparaturen lassen sich wie die Zielanwahl und die Munitionsauswahl abschalten. Andere Aspekte sind von der Entscheidung für einen Modus nicht betroffen, die Zahl und das Verhalten der Gegner bleibt stets identisch.



Nur noch zu zweit: Von den beiden zu Beginn vorhandenen Begleitern ist nur noch dieser raketenwerfende M3-Panzer übriggeblieben.



Die von Zivilisten beklagten Verwüstungen der Felder und Straßen bleiben aus. Die Panzer hinterlassen keine sichtbaren Spuren.

Während einige Züge den Gegner einkreisen, kann ein weiterer Zug der gegnerischen Verstärkung in den Rücken fallen oder die Aufmerksamkeit der feindlichen Artillerie auf sich ziehen.

Rückschritt

Im Gegensatz zur ersten Version beinhaltet Armored Fist 2 keinen Missionbuilder. Da die Erstellung eigener Missionen viele Spieler schlichtweg überforderte, beschloß man bei NovaLogic den Verzicht auf dieses Werkzeug. Auch die (niemals offiziell angekündigte, dennoch von vielen Spielern erhoffte) Multiplayer-Verbindung von Comanche 3 und Armored Fist 2 wurde nicht verwirklicht, der Vergleich beider Waffensysteme wäre sicherlich interessant gewesen. Ein Grund dafür könnte die unterschiedliche Grafik sein. Zwar wird in beiden Produkten Voxelspace 2 zur Darstellung der Terrains verwendet, die Anzahl der Bodenobjekte wurde bei der Panzersimulation jedoch stark erhöht. Da sich ein Kampfpanzer wesentlich langsamer bewegt, blieb genug Rechenleistung für eine größere Zahl an Objekten übrig. Ganze Dörfer, Wälder und große Fahrzeuggruppen werden dargestellt. Sogar Kampfflugzeuge und -hubschrauber fanden ihren Weg in das Spiel. Die akustische Untermalung stieß in den USA übrigens auf wenig Gegenliebe: Weniger die rockige Hintergrundmusik als vielmehr die technisch beeindruckende Sprachausgabe stieß auf Kritik. Wenn alle vier Besatzungsmitglieder ihre Tätigkeiten kommentieren, den einen oder anderen lockeren Spruch reißen und zusätzlich die Kompanieführung Befehle durchgibt, sind die Gehörgänge schnell überlastet. Um aus dem ständigen Redestrom die wenigen wertvollen Informationen herauszuhören, bedarf es einer weitaus größeren Anstrengung als im ersten Teil, das nur mit dem ständigen „Loaded!" das Gehör strapazierte.

Harald Wagner ■



Die Raucheffekte haben nicht nur dekorative Wirkung: Auch den Motorqualm kann man als Deckung verwenden.

Statement



Armored Fist 2 ist eine der seltenen Mischungen aus Simulation, Action- und Strategiespiel. Mehr noch als bei Strike Commander oder Comanche werden sich an diesem Konzept die Geister scheiden. Vor allem die recht geringe Realitätsnähe kann man dem Spiel vorwerfen. Wer aber den Actionreichtum von Comanche 3 mag und (!) eine ausgeprägte strategische Ader hat, trifft mit Armored Fist 2 eine gute Wahl.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 58 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 143 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Actionspiel

Grafik	87%
Sound	70%
Handling	73%
Multiplayer	90%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	NovaLogic
Preis	ca. DM 100,-


Delores hätte wohl doch nicht in den kaputten Teleporter steigen sollen. Ihre Moleküle wurden in der Form eines Kraken wieder zusammengesetzt.

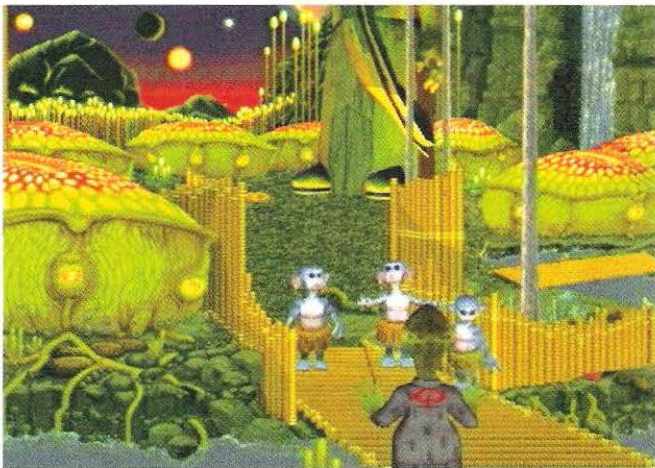

Für einen Termin beim Chef muß Floyd die Sekretärin betören. Kein Problem: Seinem Charme (und den Charisma-Pillen) kann keine widerstehen.

Nach dem beachtlichen Erfolg ihrer beiden Simon the Sorcerer-Abenteuer wagen die Leute von Adventure Soft einen Blick in die Sterne. Der Held ihres neuen Grafikadventures ist ein knuddeliger Außerirdischer, der genau wie sein Vorgänger kein Fettnäpfchen ausläßt.

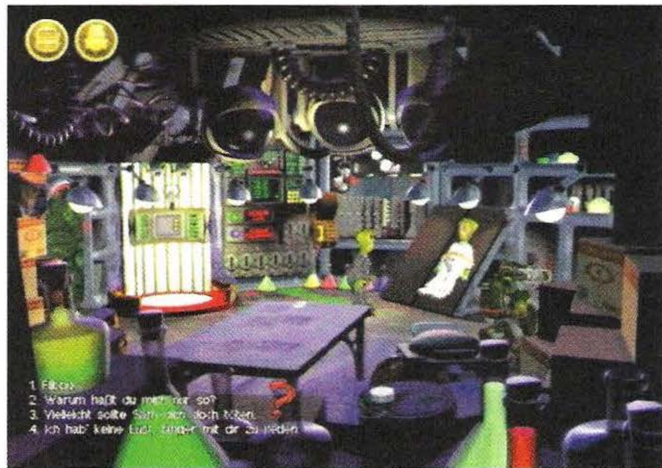
Floyd – Es gibt noch Helden

Rebel Yell

Wissen Sie, was ein Kornkreis ist? Dann wissen Sie sicher auch, was Kermit der Frosch mit diesem Zeichen außerirdischen Lebens zu tun hat. Nein? Ist doch ganz einfach: Kermit der Frosch heißt in Wirklichkeit Floyd, ist ein freundlicher Außerirdischer, und sein täglich Brot verdient er damit, des Nachts Kornkreise in die Äcker ahnungsloser Bauersleute zu schmoren. Als Kermit... pardon, Floyd... neulich von einer dieser Geschäftsreisen zu seinem Heimatplaneten zurückkehren wollte, passierte ihm ein kleines Mißgeschick, das sich aber schnell zu einem wahren Debakel ausweitete. In einer Minute der Unachtsamkeit stieß sein Raumschiff mit der Voyager 2-Sonde zusammen – und die landete daraufhin taumelnd mitten im Dachstuhl des Ministeriums für Galaktische Unsicherheit. Da die Aliens keinen umgänglichen Kanzler, sondern eine Art allwissendes Glibberzeug, genannt „Omnibrain", an der Spitze ihrer Regierung sitzen, stehen bzw. liegen haben, hat Floyds Fahrerflucht nur geringe Chancen auf Erfolg. Man muß nämlich wissen, daß das Omnibrain in der Galaxie die Rolle eines „Großen Bruders" innehat und ein außergewöhnlich strenges Regiment führt. Wer nicht permanent mit einem Grinsen im Gesicht herumläuft, die verordneten Gute-Laune-Pillen verweigert oder – noch schlimmer – öffentlich gegen die Regierung wettert, der wird in den Strafkolonien am Rande der Galaxie kurzerhand geistig umgepolt. Wegen seines schlimmen Verstoßes gegen die öffentliche Ordnung droht Floyd nun solch eine „Persönlichkeitsumstrukturierung". Nach seiner Ankunft auf dem Gefängnisplaneten Cygnus Alpha trifft er auf Delores, die nicht nur verdammt gut aussieht, sondern auch eine ganz große Nummer im Widerstand gegen das Omnibrain ist. Mehr oder weniger freiwillig beschließt Floyd also,



Nach einer gefährlichen Bruchlandung: Die Ureinwohner des verlassenen Dschungel-Planeten trauen Floyd und seiner Begleiterin nicht über den Weg.



Auch Floyds Bruder ist mit von der Partie – allerdings auf der Gegenseite. Hier liegt er bereits überwältigt und gefesselt in seinem Chemielabor.

den Rebellen beizutreten und gemeinsam mit Delores etwas gegen die Unterdrückung zu tun. Aus Floyd, dem trägen Kornkreisbrenner, wird Floyd, der berüchtigte Rebell...

Abwechslungsreiche Rätsel

„Floyd – Es gibt noch Helden" präsentiert sich als Point-and-Klick-Adventure der klassischen Sorte. Gesteuert wird nur mit der Maus und üblichen Aktionen wie Nehmen, Untersuchen oder Benutzen, die durch einfache Linksklicks auf bestimmte Gegenstände oder Charaktere befohlen werden. Ein bißchen Übung ist allerdings gefordert, bis der Umgang mit der sogenannten Orakel-Datenbank perfekt sitzt. Das Orakel ist ein pfiffiges Gerät in der Größe einer Armbanduhr, das Floyd – genau wie alle anderen Galaxie-Bürger – permanent am Handgelenk trägt. Neben dem Nutzen als praktisches Nachschlagewerk, in dem alle Alien-Fachbegriffe nachzulesen sind, erfüllt das Orakel auch die Funktion eines Inventorys. Weist man seinen Helden an, einen Gegenstand aufzuheben, so „beamt" das Orakel ihn als molekulares Abbild in seine Speicherchips, um ihn an anderer Stelle als reales Objekt wieder „herzubeamen". Daneben beherrscht das Wunderding noch andere Künste, wie etwa das Speichern und Laden von Spielständen oder das Preisgeben von nützlichen Hinweise, falls der Spieler mal nicht mehr weiterweiß. Angesichts der vielen willkürlichen Direktiven (Vorschriften) und einiger fremder Vokabeln wie „Klicks" und „Orbits" etc. kann jedem Spieler wärmstens empfohlen werden, dieses Angebot auch zu nutzen. Die gestellten Puzzles sind im Gegensatz zum Setting ziemlich irdisch – ja, geradezu bodenständig: Floyds erste Aufgabe ist beispielsweise, mit dem Space-Bike nach „Metro Prime" zu fliegen. Leider weigert sich der Außerirdische beharrlich, sein Motorrad ohne Schutzkleidung zu besteigen. Also durchsucht man ein paar Schränke und findet den laut Direktive Eintausendundsonstwas vorgeschriebenen Helm. An eine Lederjacke kommt man, indem man eine Puppe von Floyds Erden-Idol James Dean per Teleporter vergrößert. Wer mehr Tiefgang erwartet, wird einige Szenen später fündig. Um von einem Waldplaneten zu entkommen, auf dem Floyd und Delores nach ihrer Flucht gestrandet sind, muß eine Droge aus verschiedenen Grundsubstanzen zusammengemischt werden, die sich nur durch ihre Farbe unterscheiden lassen. Eine gute Kombinationsgabe und etwas Timing braucht man auch beim Überqueren eines „elektronischen Minenfeldes", bei dem alle Bodenplatten ständig die Farbe wechseln. Je weiter das Abenteuer fortschreitet, umso abwechslungsreicher wird die Aufgabenstellung. Die Flucht aus dem elektronisch gesicherten Gefängnis auf Cygnus Alpha wird beispielsweise zur zeitkritischen Angelegenheit, bei der jeder falsche Schritt einen Großalarm auslöst. Aus anderen Logik-Puzzles, die sich nicht ohne weiteres in die lineare Storyline einknüpfen ließen, wurde kurzerhand ein Spielautomat zusammengeschustert, an dem Floyd in einer interstellaren Spielhalle herumzocken darf.



Mit dem Raumgleiter kann Floyd vom Gefängnisplaneten Cygnus Alpha entkommen. Die Flucht endet natürlich wieder mit einer Bruchlandung.



Ein typisches Rätsel an Bord eines Raumschiffes: Per Trial-and-Error muß der Spieler die richtige Input/Output-Verkabelung finden.

Trial and Error

So abwechslungsreich die Rätsel auch sein mögen – beim Schwierigkeitsgrad ist den Designern der eine oder andere Ausrutscher unterlaufen. An verzwickten Stellen sucht man vergeblich nach ganz selbstverständlichen Hinweisen. Im schlimmsten Fall hilft manchmal nur, alle Locations noch einmal aufzusuchen und mit dem Mauscursor wirklich jeden Quadratzentimeter des Bildschirms abzutasten, weil der entscheidende Gegenstand oder Schalter schlichtweg übersehen wurde. Obwohl die deutsche Übersetzung einen ansonsten tadellosen Eindruck hinterläßt – speziell die Synchronstimmen der beiden Hauptdarsteller Floyd (Brad Pitt) und Delores (Whoopie Goldberg) –, bleibt der Eindruck, daß der eine oder andere Lösungshinweis nicht richtig übersetzt wurde. Sollte das aber nicht der Fall sein, so wären solche Designfehler wohl auch im englischsprachigen Original enthalten, was für den renommierten Spieleentwickler Simon Woodroffe (Simon the Sorcerer 1 + 2) nun wirklich kein Kompliment wäre. Nicht wegdiskutieren oder entschuldigen lassen sich auch die Schwachstellen bei der Steuerung. Mit der rechten Maustaste müssen die Aktionen „Gehe zu", „Untersuche", „Nimm", „Benutze" und „Benutze X mit Y" der Reihe nach durchgeklickt werden. Eine ganz alltägliche Aktion, wie das Weitergeben eines Gegenstandes an Delores, läuft demnach etwa so ab: Linksklick (Inventory öffnen) – Rechtsklick (Begrüßung überspringen) – Rechtsklick – Rechtsklick – Rechtsklick – Rechtsklick (Benutze X mit Y) – Linksklick (auf den Gegenstand) – Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen (Inventory schließen) – Linksklick (auf die Person). Nach Adam Riese macht das acht Mausklicks für eine Verrichtung, die genausogut mit zwei Klicks zu realisieren wäre. Besonders in Situationen, in denen das Timing zählt, können derlei Fleißaufgaben den Spieler zur Weißglut bringen. Daß man sich von Schnitzern wie diesem trotzdem nicht abschrecken läßt, hat mehrere Gründe: Zum einen war seit langem kein Adventure mehr zu sehen, das ein ähnlich abwechslungsreiches Gameplay geboten hätte, zum anderen hebt sich die Präsentation deutlich vom Genredurchschnitt ab. Im Gegensatz zur Originalversion, die von englischen Fachzeitschriften wegen der Mr. Bean-ähnlichen Floyd-Stimme verspottet wurde, merkt man den deutschen Sprechern ungekünstelte Begeisterung an. Dasselbe gilt für die bis ins kleinste Detail gerenderte Spielgrafik, die durch immer wieder neue Gags und Kameraperspektiven überrascht.

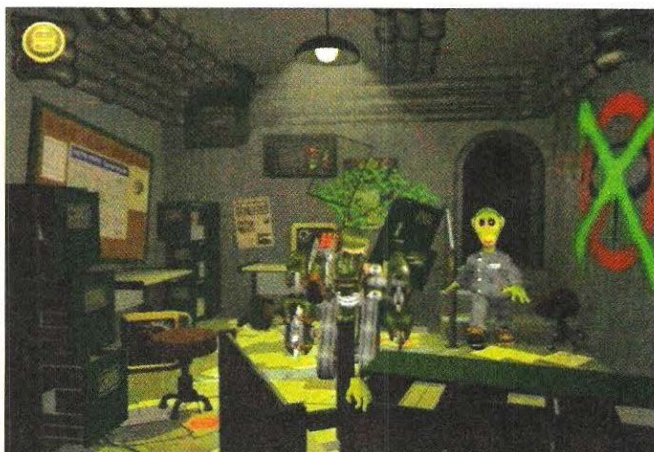
Thomas Borovskis ■



Big Brother is watching you! In der Zentralkontrolle weiß bereits jeder über Floyds „kleinen Unfall" mit der Voyager 2-Sonde Bescheid.


Hier zählt jede Sekunde: Auf Cygnus Alpha wird die Spielmotivation einer Geduldsprobe unterzogen.


Eines der nervigsten Puzzles im Spiel ist dieses elektronische Sensorfeld aus blinkenden Farbkacheln.


Der Kampfroboter SAM begleitet Floyd auf den gefährlichsten Abenteuern. Der Spieler darf den Blechkameraden übrigens auch selbst steuern.

Statement



Floyd ist einer von den Fällen, bei denen es „etwas länger" dauert, bevor der zündende Funken überspringt. Zu Beginn überwiegt der Ärger über die umständliche Steuerung und die notdürftigen Lösungshilfen, die das Programm spendiert. Wer den Mut hat und sich durchbeißt, wird aber spätestens auf der zweiten (von vier) CDs belohnt. Floyd ist nicht immer logisch, dafür aber abwechslungsreich, spannend und erfrischend witzig. Wer nach einem Adventure sucht, das sein Oberstübchen mal wieder richtig zum Kochen bringt, begeht mit diesem Kauf sicher keinen Fehler.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	-

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 132 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	85%
Sound	90%
Handling	20%
Multiplayer	- %
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Adventure Soft
Preis	ca. DM 90,-

Space Bar

Gedankenspiele

Wenn sich zwei Berühmtheiten aus Software und Film für ein Computerspiel zusammenfinden, kann man ein ganz besonderes Ergebnis erwarten. Space Bar ist eine Koproduktion des Adventurespezialisten Steve Meretzky und des Maskenbildners Ron Cobb, die beide mit ihrem Können glänzen wollen.

Als Firmenpolizist Alias Node ist man auf der Jagd nach gestohlenen Dokumenten. Eine Zeugin verweist ihn und seinen Partner Makshk an die Raumhafen-Bar Thirsty Tentacle, wo sich in der Tat weitere Zeugen finden lassen. Alleine durch das Befragen dieser Zeugen gilt es, den Diebstahl und die anschließende Entführung von Makshk aufzudecken. Obwohl Space Bar auf den ersten Blick ein langweiliges Detektivspiel zu sein scheint, beinhaltet das Programm sogar mehrere Adventures. Mittels einer telepathischen Verhörtechnik kann man sich in das Gedächtnis der befragten Personen einklinken und quasi in deren Gedächtnis Aufgaben lösen. Diese ganz und gar unlogische Vorgehensweise wird von recht witzigen Dialogen begleitet, die leider sehr englisch und teilweise schwer zu verstehen sind.

Statement

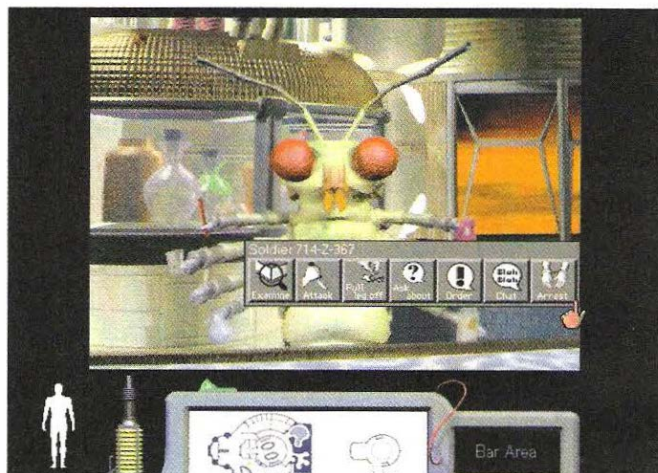


Ron Cobbs hat seine dekorativen Monster mindestens so schön wie in den Star Wars- und Alien-Filmen hinbekommen, Steve Meretzky hat die für ihn typische Textlastigkeit und seinen schwarzen Humor einfließen lassen. Aus dem erhofften Meisterwerk wurde dennoch nichts, zu zusammenhanglos und unlogisch sind die einzelnen Teile des Spiels. Auch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit ist längst nicht mehr Stand der Technik.

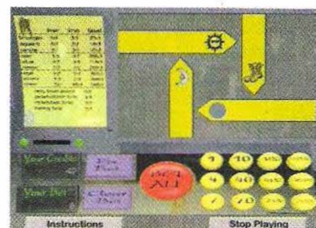
Video Jockey

Freies Bewegen durch die Spielumgebung ist nur bedingt möglich. Es gibt nur festgelegte Positionen, an denen man sich aufhalten kann, über vorberechnete Videosequenzen bewegt man sich zwischen diesen Punkten. An jedem Ort kann man sich stufenlos drehen und mit der Maus die Adventure-üblichen Tätigkeiten ausführen. Jedes Spielobjekt läßt dazu ein Menü erscheinen, das die jeweils sinnvollen Aktionen anbietet. Die Geschichte wird ausschließlich über Videos vorangetrieben. Um zu wissen, was man in dem nicht linearen und recht umfangreichen Adventure zu tun hat, sollten beste Englischkenntnisse vorhanden sein. Die vielen Videos bringen einen weiteren Nachteil mit sich: Ständig muß der Spieler die drei CDs austauschen, nur das Kopieren mindestens einer kompletten CD schafft hier Abhilfe.

Harald Wagner ■



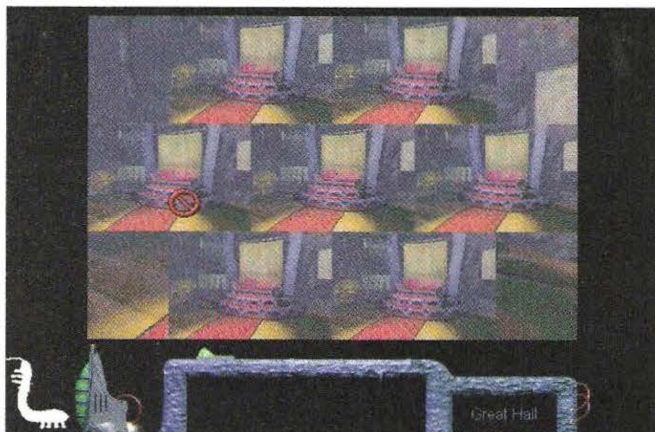
Das vorbildliche Interface bietet nur die Handlungen an, die auch wirklich sinnvoll sind und zu Reaktionen führen.



Auch ein betrügerisches Glücksspiel darf natürlich nicht fehlen.



Im Inneren der Bar treiben sich skurrile Außerirdische herum.



Die Erinnerungen eines insektoiden Außerirdischen lassen Alias Node die Welt aus Facettenaugen sehen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 32 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 669 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Adventure	
Grafik	72%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	65%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rocket Science
Preis	ca. DM 90,-

Soso, Sie haben also mit eigenen Augen gesehen, wie der widerlich edelmütige Avatar gegen Ende des 20. Dungeon Keeper-Levels nach einem letzten Röchler das Zeitliche gesegnet hat? Sicher? Haben wir da nicht ein paar entkommene Ritter übersehen?

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons

Tiefergelegt



Genau hingucken: Die Bullfrog-Grafiker haben sämtliche Kreaturen einer Frischzellenkur unterzogen – die Figuren wirken nun weit weniger pixelig.



In allen 15 Missionen müssen Sie mit massiver Gegenwehr in Form hochgerüsteter Helden rechnen.



Teilweise wird der Schwierigkeitsgrad durch deaktivierte Räume und Zaubersprüche (siehe Menüleiste) künstlich verschärft.

Wie rechtfertigt man die Notwendigkeit einer Mission-Disk? Am einfachsten durch ein hämisches „Ätschbätsch" und die Information, daß der Oberschurke das Massaker trotz gründlichen Aufräumens doch überlebt hat. Nach eiligst ergriffenen Erste-Hilfe-Maßnahmen durch einige unbelehrbare Ritter erfreut sich der Avatar seit neuestem wieder bester Gesundheit. Das Ergebnis sind 15 neue Einzelspieler- und ebensoviele Mehrspieler-Karten, die nicht einer gewissen Originalität entbehren und in beliebiger Reihenfolge angegangen werden dürfen. In einer Mission fordern Sie Ihren Gegner beispielsweise mit einer einzigen Spinne heraus; an anderer Stelle verfügt man nur über eine winzige Hühnerfarm und muß daher möglichst schnell einen Konkurrenz-Dungeon erobern, da sonst die eigenen Kreaturen nicht mal mehr ein Hungertuch zum Nagen haben. Generell sind die neuen Missionen auf dem Niveau der Levels 15 bis 20 unseres „Spiel des Jahres", dauern aber länger, da man sich häufig Millimeter für Millimeter vorankämpfen muß.

Geschäftsauflösung

Ihnen war Dungeon Keeper zu lasch? Das läßt sich ändern: Die computergesteuerten Dungeon Keeper agieren cleverer als bisher. Das merken Sie u. a. daran, daß Ihre Rivalen in Notzeiten Räume, Türen und Fallen verhökern. Neben der Beseitigung kleinerer Bugs wurden auch die Grafiken sichtbar überarbeitet und wirken nun „schärfer" denn je. Die größte Enttäuschung der Deeper Missions stellt im Prinzip nur das verwaiste Feld „3D-Support" in unserem Wertungskasten dar: In Zeiten von Myth und Incubation sollte die Unterstützung von 3Dfx-Hardware – vor allem bei einem derart effektlastigen Spiel – selbstverständlich sein. Und noch eine Reklamation: Wer ein Spiel wie Dungeon Keeper zustandebringt, müßte eigentlich auch einen Szenario-Editor entwickeln können. Genau der fehlt bis jetzt aber – beste Voraussetzungen für viele weitere, lustige Zusatz-CD-ROMs.

Petra Maueröder ■

Statement



Nach fünf durch- und zehn angespielten Levels steht fest: Diese CD-ROM muß man als gestandener Dungeon Keeper einfach haben. Nicht wegen des vernachlässigbaren Grafik-Feinschliffs oder der KI-Bugfixes (finden Sie auch auf der Cover-CD-ROM), sondern weil die Deeper Dungeons größtenteils einfach besser gestaltet sind als die Original-Missionen. Schwermutstropfen: keine neuen Kreaturen und Zaubersprüche.



Das Ende des gegnerischen Dungeon Keepers: Nach penibler Säuberung aller Korridore wird das Dungeon-Herz mit vereinten Kräften eingeschrumpft.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	–
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX-100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	89%
Multiplayer	80%
Spielspaß	91%

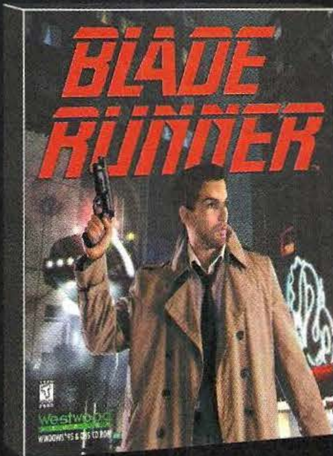
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM35,-

COMPUTEC Verlag

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

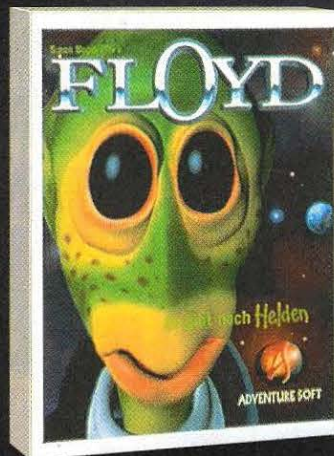
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



Blade Runner

Basierend auf dem kultigen Film mit Superstar Harrison Ford in der Hauptrolle, inszenieren die Westwood Studios ein bisher nie dagewesenes Action-Adventure. Atemlose Spannung, perfekt gerenderte Kulissen, realistische Animationen, herausfordernde Einsätze und brachiale Action – dafür bürgen die Macher von Superhits wie Command & Conquer, Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2, die mit Blade Runner nahtlos an diese Welterfolge anknüpfen dürften. Nicht nur für Fans des berühmten Kinoklassikers ein Erlebnis!

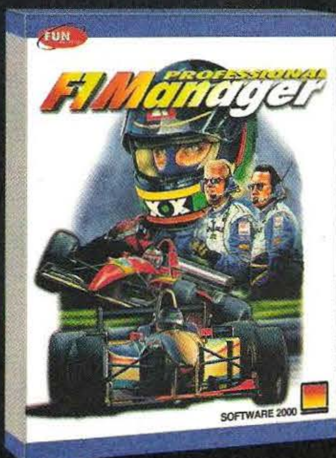
Systemvoraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB Ram, 4x CD-ROM, HD 126 MB



Floyd

Simon Woodroffe (der Designer der beiden Mega-Adventures Simon the Sorcerer 1 und 2) und sein Adventure Soft-Team präsentieren mit Floyd ihren neuesten Streich. Floyd ist ein knuddliger Außerirdischer, der im Kampf gegen einen totalitären Überwachungsstaat wahnwitzige Abenteuer erlebt. Freuen Sie sich auf vier CD-ROMs randvoll mit haarsträubenden Gags, Puzzles der logischen Sorte und komplett gerenderten Grafiken und Animationen. Übrigens: In der deutschen Version lauschen Sie den Synchron-Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95



F1 Manager Professional

Software 2000 läßt auch in diesem Jahr die Motoren aufheulen: In der Professional-Version des PC Games Award-prämierten F1 Manager 96 übernehmen Sie erneut die Leitung eines Formel 1-Rennstalls. Entwicklung, Sponsoring, Marketing, Vertragsverhandlungen – das sind nur einige Ihrer vielfältigen Aufgaben auf dem Weg zur Fahrer- und Konstrukteurs-Meisterschaft. In dieser realitätsnahen Wirtschaftssimulation erleben Sie hautnah das aufregende Geschehen hinter den Kulissen und verfolgen packende Duelle auf den 3D-Rennstrecken.

Systemvoraussetzungen:
486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 80 MB



Acclaim Fun Pack

Gleich drei absolute Muß-man-haben-Klassiker aus dem Hause Interplay stecken im Acclaim Fun Pack. Da wäre zum einen das Mega-Rollenspiel Stonekeep, das zu nächtelangen Streifzügen durch finstere Dungeons einlädt. Im Strategiespiel Conquest of the New World sind Sie bei der Eroberung und Besiedlung Amerikas an vorderster Front dabei. Und in Descent 2 erwartet Sie wie schon beim Vorgänger schwindelerregende 360°-3D-Action an Bord eines Raumgleiters. Drei Spiele aus drei der beliebtesten Genres in einem Paket!

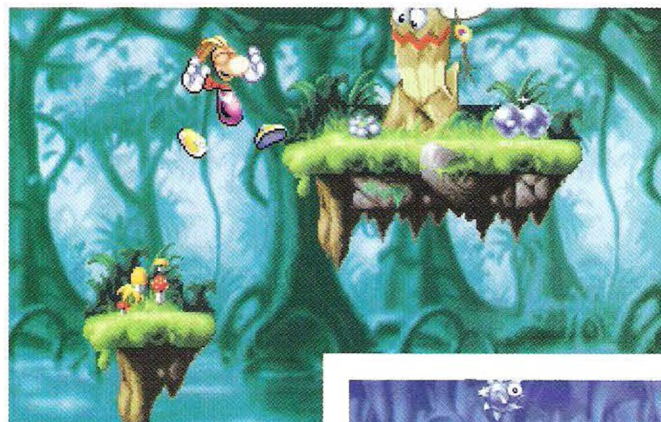
Systemvoraussetzungen:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM


Sollten Sie hier keine Karte vorfinden, wenden Sie sich bitte an den COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.
Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
PC Games im Abo

Rayman's World

Zweiter Aufguß

Rayman ist zurück! Der Held des gleichnamigen Actionspiels von UBI Soft hüpft bereits seit Ende 1995 über die Monitore Jump&Run-besessener PC-Spieler. Nach einer zweijährigen Pause präsentiert der französische Hersteller nun endlich eine offizielle Fortsetzung.



Die Grafik stammt von 1995 - trotzdem kann Raymann's World auch heute noch begeistern.

Sehr viel Neues gibt es von dem ulkigen Jump&Run-Helden eigentlich gar nicht zu berichten. In der Schachtel von Rayman's World versteckt sich nicht etwa der lang erwartete „echte" Nachfolger, sondern lediglich eine Kombination aus 24 neuen Levels und einem Karten-Editor. Wer sich für das Entwerfen eigener Level nicht interessiert und einfach nur spielen will, findet sechs verschiedenartig gestaltete Welten vor, von denen anfangs nur der erste Level gespielt werden kann. Sobald der bewältigt wurde, steht Rayman der Weg in den zweiten Level frei - und so weiter und so fort. Außer einem leicht erhöhten Schwierigkeitsgrad fallen kaum Änderungen auf - sogar die Grafik und die Steuerung sind mit dem Original von 1995 identisch. Richtig interessant wird die Sache ohnehin erst, nachdem man den Level-Editor - genannt „Mapper" - gestartet hat. Mit einer gewissen Einarbeitung lassen sich damit eigene Karten gestalten, die sich selbst hinter den mitgelieferten nicht verstecken müssen.

Statement



Ob Rayman's World einen Kauf wert ist? Das können Sie in diesem Fall nur selbst entscheiden. Da sich an dem Jump&Run spielerisch nicht viel geändert hat, dürfte sich die Zielgruppe größtenteils auf begeisterte Rayman-Spieler beschränken. Die 24 neuen Level bieten wochenlangen Spielspaß und der mitgelieferte Editor ist geradezu genial. Wer State-of-the-Art erwartet, wird von der zwei Jahre alten Grafikengine hingegen etwas enttäuscht sein.

Kreative Köpfe

Der Mapper unterscheidet sich auf den ersten Blick kaum von den Editoren anderer Spiele: man setzt aus den üblichen Bauelementen (Steine, Pflanzen, Wasser etc.) eine hübsche Karte zusammen und speichert diese auf Festplatte ab. In einem zweiten Arbeitsgang kann jedes dieser Elemente mit einer bestimmten Wirkung auf Rayman verknüpft werden. Zu guter Letzt werden mit Hilfe des „Event-Editors" noch alle Objekte und Gegner plaziert, die sich selbständig bewegen können. Wer seine Level mit anderen tauschen möchte, kann dies über die Export-/Import-Schnittstelle von Rayman's World tun. Gesondert erwähnt werden muß auch die deutsche Anleitung - selten wurde das Basteln eigener Levels oder Missionen so straff und verständlich erklärt wie in diesem knapp 25-seitigen Dokument.

Thomas Borovskis ■



Das Set besteht aus 24 neuen Levels, die selbst erfahrene Rayman-Spieler herausfordern.



Der beigelegte Level-Editor erlaubt das Erstellen professioneller Karten. Die Dokumentation ist vorbildlich.



Die Animationen von Rayman und seinen Gegnern sind immer noch ein Augenschmaus. Hier wird der Held von einem Musikinstrument verfolgt.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Jump & Run

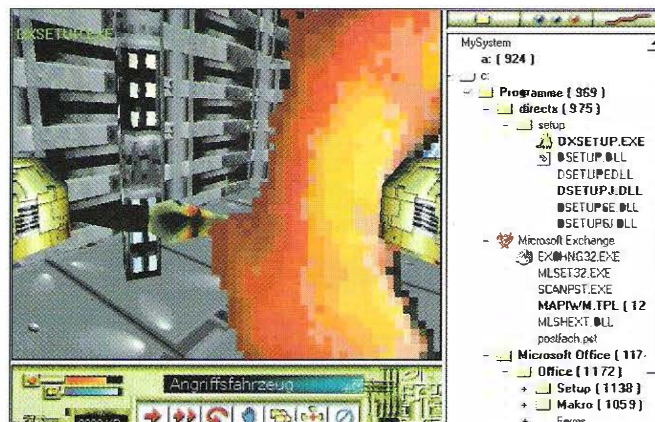
Grafik	70%
Sound	85%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	UBI Soft
Preis	ca. DM 80,-

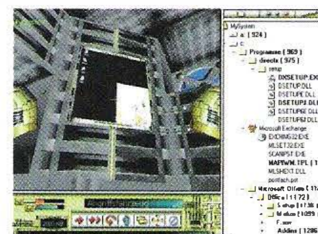
Kennen Sie das ungute Gefühl, wenn sich ein Virus langsam aber sicher auf Ihrer Festplatte breit macht? Ein Virenkiller muß her, möglichst einer, der den Befall ohne Hilfe des Users stoppen kann. Welche Arbeit die Software dabei leisten muß, läßt Telstars Virus erahnen.

Virus

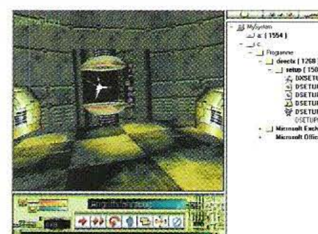
Gesundheit!



Die Grafikqualität wäre noch ausreichend, müßte man nicht eine knappe Sekunde auf jeden einzelnen Effekt warten.



Befindet man sich am Arbeitsplatz, werden die Wände mit dem aktuellen Inhalt des Desktops tapeziert.



Befallene Dateien erkennt man an dem düsteren Grafikset.

In Virus übernehmen Sie die Rolle des Virenwächters. Auf der Festplatte hat sich ein Virus eingenistet, der nichts besseres zu tun hat, als Dateien unbrauchbar zu machen und sich zu vermehren. Dazu steht ihm eine ausgewachsene Infrastruktur zur Verfügung: Mit einem KB Collector sammelt er aus den infizierten Dateien Kilobytes ein, die im KB Transformator in Energie umwandelt werden. Damit kann er Fahrzeugfabriken, Reparaturanlagen und Munitionsfabriken bauen, auch automatische Verteidigungsanlagen sind von ihm einsetzbar. Der Virus verbreitet sich über sogenannte Messengers, die Raumschiffen gleich den Spieler angreifen und Dateien infizieren. Dem Spieler stehen identische Möglichkeiten zur Verfügung, anstelle der Messengers hat er allerdings ein Angriffsfahrzeug. Mit diesem bewegt man sich im Descent-Stil durch die dreidimensionalen Levels und sucht feindliche Messengers, KB Collectors und Gebäude.

Ressourcenmanagement

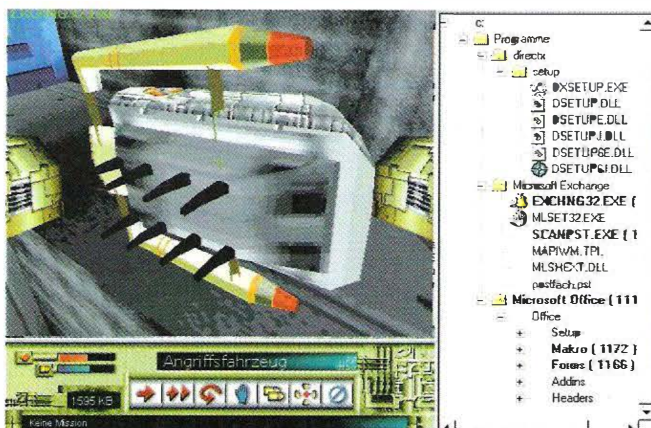
Der Schlüssel zum Spiel liegt in dem Explorer-Fenster am rechten Bildrand. Durch wenige Mausklicks kann man von dort aus seine Fahrzeuge zu den Ressourcen dirigieren, Patrouillenrouten zuteilen und Standorte für neue Gebäude suchen. Gerade in den höheren Levels ist es unmöglich, den massiven Virenbefall durch einen einzigen Virenkiller zu bekämpfen. Die Automatisierung der Verteidigung, des Ressourcensammelns und sogar des Virenvernichtens ist daher unumgänglich. Virus könnte damit ein unterhaltsames Echtzeitstrategiespiel sein, würden nicht einige Schwächen die grandiose Spielidee zunichte machen. Zum einen sehen alle „Dateien" fast identisch aus (Sound- und Grafikdateien haben immerhin individuelle Wände), zum anderen erinnert die automatische Steuerung der Einheiten an das berüchtigte Sammlerverhalten von Command&Conquer. Auch die Grafikengine enttäuscht mit ständigen Aussetzern, da offenbar jede noch so kleine Grafik immer wieder nachgeladen wird.

Harald Wagner ■

Statement



Die in weiten Teilen neue Spielidee hat eine derartige technische Umsetzung wirklich nicht verdient. Der Computer stellt sich beim Steuern der beweglichen Einheiten an, wie ein betrunkener Blinder beim Suchen des Zündschlosses. Übernimmt man die Steuerung und Überwachung aller Einheiten selbst, sorgt die viel zu karge und langsame Grafik für Frust.



Der AntiVirus 101 ist das erste Angriffsfahrzeug, das man steuern darf. Im späteren Spiel kommt die verbesserte Version 102 hinzu.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 39 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

3D-Action

Grafik	63%
Sound	60%
Handling	85%
Multiplayer	70%
Spielspaß	62%

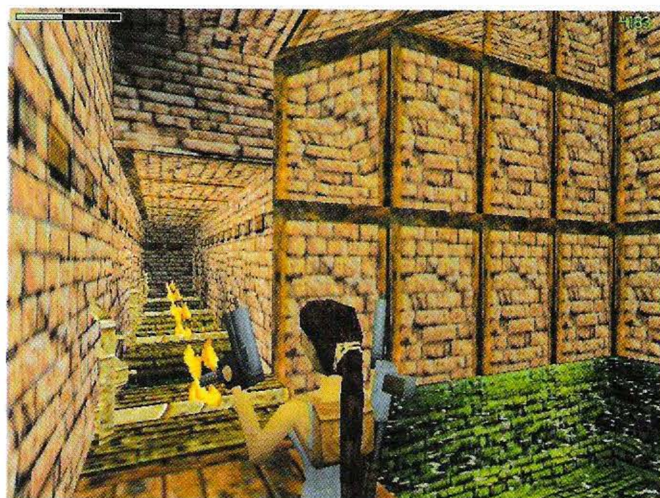
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 90,-

Tomb Raider II
starring Lara Croft

Halbna

Keine Frau hat den männlichen Computerspieler mehr beeindruckt als die unvergleichliche Lara Croft. Attraktiv, clever und extrem sportlich zog die aparte Brünette die Zocker weltweit in ihren Bann. Das attraktive Polygonwunder, eine Mischung aus James Bond und Indiana Jones, ist zurück: schöner, stärker, besser. Der langerwartete Nachfolger von Tomb Raider übertrifft den Vorgänger in allen Bereichen locker. Vor allem das Leveldesign hat einen Quantensprug hinter sich und ist nun nahezu perfekt, so daß es weder Leerlauf noch zeitraubende Puzzleelemente mit hohem Nerv-Faktor gibt. Auf den folgenden acht Seiten erfahren Sie alle Details über Lara Crofts zweiten beeindruckenden Auftritt.

Was hat die gute Lara in den letzten Monaten nicht alles mitgemacht: Auftritte als Messeattraktion, eine Tournee mit der irischen Rockband U2, etliche Storys in Modemagazinen und sogar prickelnde Aktbilder, die über das Internet kursierten. Nicht mal Nintendos langjähriger Kultklempner Mario ist so populär wie die smarte Polygon-Britin, die erst vor rund einem Jahr zu einem bewegten



Hier ist guter Rat teuer: Soll Lara durchs Feuer laufen oder besser einen anderen Weg suchen? Mit etwas Überlegung läßt sich schnell eine Alternative finden.

ckte Kanone

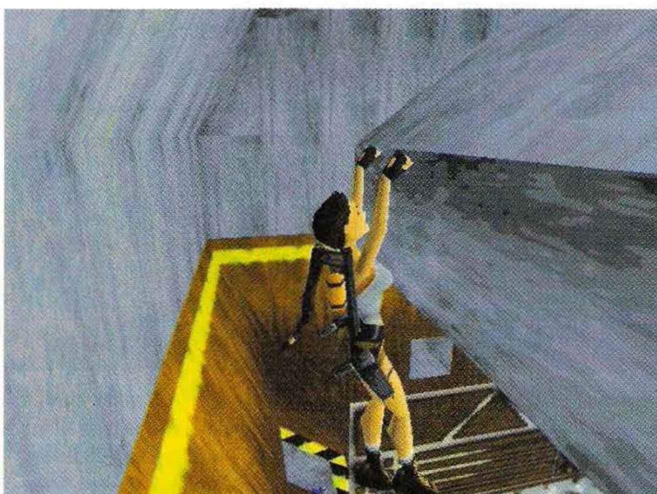
Leben erweckt wurde. Doch die holde Heldin ist eine echte Abenteurerin: lange Pausen, Müßiggang oder ein Leben als Modepuppe gibt es bei ihr nicht. Kaum hört Lara von dem sagenhaften Dolch von Xian, stürzt sie sich von einer Aufregung in die nächste. Dieser magische Zahnstocher verleiht demjenigen, der ihn sich ins Herz stößt die überwältigende Kraft des Drachen. Eigentlich sollte das gute Stück ja sicher in der Chinesischen Mauer versteckt sein, doch als Lara dort eintrifft, ist der Dolch bereits von allerlei düsteren Gesellen umlagert, die vor Waffengebrauch wenig Scheu haben. Wen wundert's, schließlich zeigen sich neben dem Dolch-Kultisten Fiama Negra auch tibetanische Mönche sehr interessiert an dem antiken Machtmittel. Dies ist der spannende Auftakt zum furiosesten Action-Adventure der Spiele-Geschichte. Offiziell heißt Laras neuestes Abenteuer Tomb Raider II starring Lara Croft, doch aus Rücksicht auf Ihre Geduld und zugunsten von mehr Übersichtlichkeit nennen wir es im folgenden schlicht Tomb Raider 2 – Eidos Interactive möge uns verzeihen.

Alles beim Alten? – Eine Frage der Perspektive

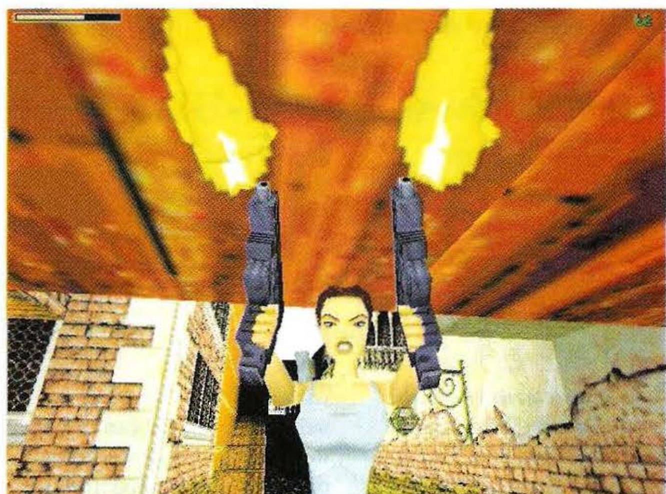
Auf den ersten Blick ist vieles gleichgeblieben, was wir schon vom Vorgänger kannten. Die Grafik ist weiterhin auf texturierten Polygonen basierendes 3D in Reinkultur, was völlige Bewegungsfreiheit erlaubt. Die aparte Lara wird wieder während des Spiels von einer imaginären Kamera verfolgt, die sich den Bewegungen unserer Helding anpaßt und auch mal überraschend schwenkt, um den Spieler auf etwas hinzuweisen. Das kann ein bislang übersehener Zugang sein, ein versteckter Schalter oder der Hinweis auf eine Stelle, die Sie nur mit gewagten Sprüngen überwinden können. Zückt Lara eine ihrer vielen Waffen, rückt die Perspektive ein Stück nach hinten, um mehr Übersicht zu gewähren. Da die automatische Kameraführung nicht immer jeden gewünschten Winkel der weiträumigen Level zeigen kann, bietet Tomb Raider 2 zusätzlich an, die Perspektive ähnlich dem Bewegen des Kopfes zu ändern, so daß Lara auch nach oben und unten sowie andeutungsweise um Ecken blicken kann. So entdecken Sie nicht nur Gegner frühzeitig, sondern auch den einen oder anderen versteckt liegenden Zugang oder Weg. Aufmerksames Beobachten der Levels ist entscheidend für Ihr Weiterkommen, denn der vermeintlich direkteste Weg führt nur selten zum Erfolg. Doch werden vom Spieler keine unlogischen Gedankengänge erwartet oder reines Glücksspiel, denn mit etwas Kombinationsgabe und einem guten Auge erkennen Sie schnell, wie sinnvoll und naheliegend der richtige Weg zu finden ist.

Frisch, fromm, fröhlich, frei – Laras Bewegungsdrang

Laras Bewegungsdrang ist nachwievor ungebrochen, weshalb sich die Steuerung ein wenig erweitert hat. Ob Sie mit Joystick oder Tastatur spielen ist gleichgültig, da beide Arten hervorragend funktionieren. Lara läuft normalerweise im flotten Dauerlauf durch die Level, außer Sie drücken die Shift-Taste, um Sie zum gemächlichen Gang anzuhalten. Dann stoppt sie auch automatisch vor Abhängen und läßt sich so an Kanten zum Stehen bringen, um dann mit Anlauf über Schluchten zu springen. Lara konnt sich ja schon im ersten Teil an Vorsprüngen und Kanten festhalten bzw. daran entlanghangeln, doch nun kann sie sogar klettern. Bestimmte Texturen an den Wänden zeigen an, daß



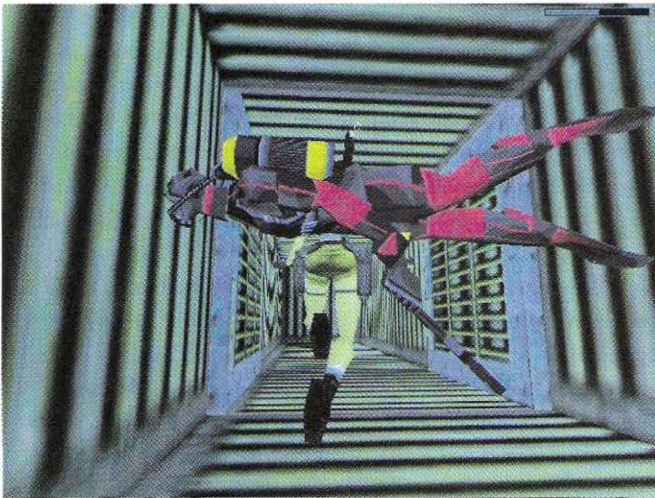
Am Rande des Abgrunds helfen nur Laras eindrucksvolle Kletterkünste und schnelle Reaktionen des Spielers.



Lara ist eine waschechte Revolverbraut, wie diese Spielszene beweist. Die abwechslungsreichen Kameraschwenks sorgen für echtes Kinofeeling.



Diese unfreundlichen Wächter des begehrten Dolchs sind nur schwer zu bezwingen. Wenn Sie Lara nicht ständig in Bewegung halten, haben Sie keine Chance, weiter bis zum Palast des Kaisers zu kommen.



Unter Wasser lauern nicht nur Haie und Frischluftmangel, sondern auch bösartige Froschmänner auf die Abenteurerin.



Dieser Turbine hätte unsere Heldin nicht zu nahe kommen sollen.

sie zum Kraxeln geeignet sind; sogar nach einem weiten Sprung kann sich Lara daran festklammern und daran hochziehen. Auf den Pfaden Luis Trenkers wandelt sie sowohl nach oben und unten als auch seitwärts, was den Leveldesignern neue Möglichkeiten beschert, dem Spieler zusätzliche Kopfnüsse aufzudrücken. Schwimmen konnte die Femme Fatale ja schon in Tomb Raider 1, doch als kleine Ergänzung watet sie nun gemächlich durch das Wasser, sobald sie wieder auf dem Boden stehen kann. Das macht zwar spielerisch keinen Sinn, verleiht der Polygonfrau aber einen zusätzlichen Schuß Realität. Neben Hechtrollen seitwärts und kleinen Ausweichschritten links und rechts kann Lara Gegenstände am Boden aufsammeln, Schalter drücken und natürlich mit ihren Waffen feuern. Außerdem lassen sich bestimmte Gegenstände von Lara schieben oder ziehen. Auf den ersten Blick mag diese Vielfalt an Bewegungen verwirrend erscheinen, doch wer schon den ersten Teil spielte, wird sich auf Anhieb zurechtfinden und sich über die etwas exakter und direkter ansprechende Steuerung freuen. Einsteiger haben mit dem umfangreichen Trainingsplatz in Laras Haus ausreichend Gelegenheit, sich mit

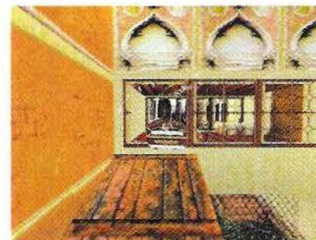
Lara, das Bond-Girl



Tomb Raider 2 erinnert den Spieler immer wieder an Filme mit James Bond oder Indiana Jones. Eines der Highlights ist Laras Fahrt mit dem Motorboot durch die Kanäle von Venedig und der Sprung über die Rampe.



Wenn es auf dem Wasserweg nicht weitergeht, muß Lara eben zu ungewöhnlichen Mitteln greifen. Zuerst gibt sie Vollgas, dann steuert sie das Boot auf die verlockend aussehende Rampe und beschleunigt weiter.



Die wechselnden Kameraperspektiven erinnern dabei an rasante Actionfilme der Marke John Woo. Gut, daß gerade niemand die Brücke benutzt, denn Lara durchbricht mit einem Affenzahn die Fenster...



...und schießt auf der anderen Seite unbeschadet wieder ins Freie. Diese geschickten Schnitte und etliche automatisch ablaufende Szenen, unter Verwendung der 3D-Engine, verleihen dem Spiel ein besonderes Flair.

Performance

Tomb Raider 2 kann seine volle Faszination nur entfalten, wenn Sie entweder einen Pentium 200 oder besser besitzen bzw. eine 3D-Karte Ihr eigen nennen. Andernfalls müssen Sie auf die arg krümelige VGA-Auflösung zurückgreifen oder den Bildausschnitt verkleinern. Unsere Wertung bezieht sich daher auf die 3Dfx-Version, die keine Wünsche offen läßt und ab einem P90 schön flüssig läuft. Andererseits ist Tomb Raider 2 ein guter Grund für die Anschaffung einer Beschleunigerkarte. Ob Sie 16 oder 32 MByte Hauptspeicher besitzen, ist dagegen völlig gleichgültig; Geschwindigkeitsunterschiede waren nicht zu verzeichnen.

Rechner	Intel Pentium 90	Intel Pentium 90 + 3Dfx	Intel Pentium 166	Intel Pentium 166 + 3Dfx
Shiny Windows	41	46	68	73
320x200	● (gelb)	—	● (grün)	—
320x240	● (gelb)	—	● (grün)	—
400x300	● (rot)	—	● (gelb)	—
512x384	● (rot)	● (grün)	● (gelb)	● (grün)
640x400	● (rot)	● (grün)	● (rot)	● (grün)
640x480	● (rot)	● (grün)	● (rot)	● (grün)
800x600	● (rot)	—	● (rot)	—

● (grün) = flüssig spielbar ● (gelb) = spielbar ● (rot) = nicht spielbar

der wirklich intuitiven und logischen Bedienung anzufreunden. Spätestens wenn Sie erstmal die erste Sprungkombination geschafft oder während eines Rückwärtssaltos die Waffen gezogen haben, fühlen Sie sich wie Lara höchstpersönlich.

Kampfeinsatz: Die Wahl der Waffen

Der eigentliche Kampf funktioniert recht simpel; mit einer Taste zücken Sie die im Inventar ausgewählte Waffe, mit einer weiteren wird geschossen. Freundlicherweise sucht sich Lara einen Gegner aus, wenn mehrere angreifen, und behält diesen auch als Ziel bei, sollte er aus dem Blickfeld verschwinden. Wollen Sie einen anderen Angreifer attackieren, müssen Sie die Schußtaste loslassen bis sich Lara ein neues Opfer gesucht hat. Wüste Feuerwechsel sind aber seltener als bei der Konkurrenz aus dem reinen 3D-Actionlager, sondern werden vielmehr geschickt eingesetzt, um an manchen Stellen die Spannung zu erhöhen. Gemeinerweise kommen nämlich nicht alle Gegner freundlich winkend von vorne, sondern schleichen sich oft von hinten an oder springen überraschend um Ecken. Im Vergleich zum ersten Teil hat sich bei den Bösewichten einiges getan, denn gerade der viel höhere Anteil an menschlichen Kontrahenten sorgt dafür, daß Laras Umgebung viel lebendiger wirkt als der bisweilen etwas verlassen erscheinende Vorgänger. Außerdem ist die Anzahl tierischer Kontrahenten größer und abwechslungsreicher, was immer wieder für Überraschungen sorgt. Trotz des rudelweisen Auftretens böswilliger Mordbuben ist Tomb Raider 2 aber kein hemmungsloses Ballerspiel; die Gegner erhöhen manchmal den Nervenkitzel, doch im Vordergrund stehen die Puzzles und die Geschicklichkeitselemente.

Vorsicht, Falle!

Lara hätte wahrlich ein leichtes Leben, wenn Mafiosi, Mönche und monströse Tiere die einzigen Widersacher wären. Die sind zwar auch nicht gerade gut auf unsere Heldin zu sprechen, doch mit genügend Munition und der richtigen Waffe relativ bequem zu beseitigen. Ungleich lästiger sind da schon die unzähligen Fallen, die Core Design sich hat einfallen lassen, um den geplagten Spielern das Leben schwer zu machen. Ob es Schneelawinen sind, Glasscherben die hinter einem kleinen Vorsprung lauern oder einbrechende Fußböden – die Designer haben keinen Trick ausgelassen, dem Spieler einen neuerlichen Adrenalinschub zu verpassen. Natürlich scheitert man das erste Mal an den meisten dieser Stellen, weshalb Sie unbedingt so oft wie möglich speichern sollten – das ist die goldene Regel von Tomb Raider 2! Richtig gemein wird es aber, wenn man glaubt die Falle umgangen zu haben und dann prompt in der nächsten landet;



Die folgende Szene kann der Spieler nicht mehr beeinflussen, sie läuft selbstständig weiter. Da Lara ohnehin keine Chance zum Bremsen hat, kommt es nach einem weiteren Wechsel der Perspektive zum Crash:



Mit voller Geschwindigkeit kracht Lara Croft auf die drei vor sich hin dümpelnden Gondeln, die keinen anderen Zweck erfüllen, als für diesen spektakulären Stunt das grandiose Finale zu bilden.



Das schwere Motorboot zerschmettert alle drei Gondeln auf einmal, ohne selbst Schaden zu nehmen. Lara entlockt die abenteuerliche Reise dagegen nicht mal ein müdes Lächeln – sie hat anderes im Kopf.



Schließlich düst sie unaufhaltsam weiter, um die nächsten Bösewichte auszuschalten und um Marco Bartoli zu finden, der schon in seiner Residenz gut verschanzt auf unsere smarte Heldin wartet.

Immer auf dem Sprung



Einer der reizvollsten Aspekte sind die Geschicklichkeitsaufgaben, die Sie mit Sprungkombinationen lösen müssen. Vor allem müssen Sie beachten, daß Sie nicht immer Zeit nach einem Sprung haben, den nächsten Schritt einzuleiten, sondern schon vorher die Abfolge planen müssen.



Vor allem die zahlreichen schiefen Ebenen lassen Ihnen nicht viel Zeit, denn Lara rutscht auf ihnen unweigerlich nach unten. Unser Beispiel zeigt das anhand einer Bilderfolge, denn nachdem Lara auf der Kante steht rutscht sie sofort wieder hinunter.



Ihre einzige Chance: Kaum steht sie oben, müssen Sie mit einem schnellen Salto rückwärts auf die nächste Kiste springen, auf der aber schon wieder eine schiefe Ebene lauert. Springen Sie von dort zu früh oder zu spät los, plumpst Lara einmal mehr ins kalte Wasser.



Kurz bevor das Polygonwunder den Rand dieser Kiste erreicht hat müssen Sie den nächsten Sprung ansetzen, um die nächste Kiste zu erreichen. Anhalten können Sie die gute Frau nämlich nicht, so daß Sie die Sprungfolge vorher mehrmals im Kopf durchgehen sollten.

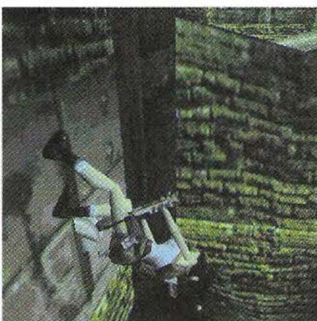


Schließlich landet Lara wohlbehalten auf der letzten Kiste. Von dort aus erkennen Sie im Hintergrund bereits das Ziel der ganzen Aktion: Die ansonsten unerreichbare Türe ist jetzt nur noch einen Katzensprung entfernt und Sie nähern sich dem Levelende wieder ein gutes Stück.

Core Design hat stellenweise bis zu zehn Fallgruben, Speerwände und Messer nacheinander aufgebaut, die Sie nur mit dem richtigen Timing und ohne eine Atempause bewältigen können. Allerdings ist Tomb Raider 2 zu keiner Zeit unfair, denn mit etwas Köpfchen und Geschick läßt sich jeder Level leicht bewältigen. Glück spielt dabei erfreulicherweise keine Rolle. Beispiel Feuer: Steht Lara zu lange dicht an einer offenen Flamme und fängt Feuer, dann verbrennt sie in sekundenschnelle, außer Sie können das flotte Mädel flugs ins Wasser stürzen lassen. Mit dem richtigen Timing lassen sich aber auch Sprünge durchs Feuer durchaus unbeschadet überstehen.



Der tibetanische Tempel verlangt Laras Sprungkünsten einiges ab.



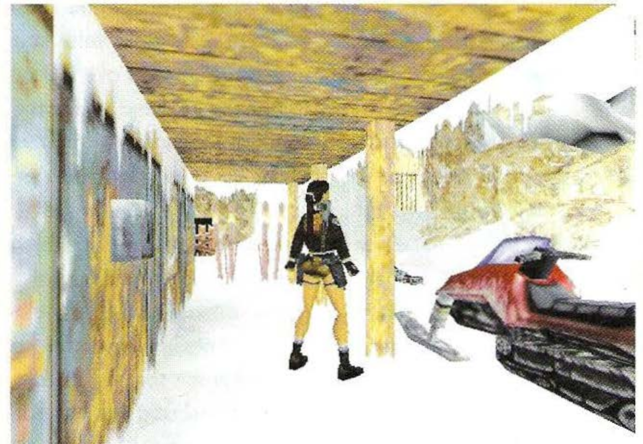
Sogar unter Wasser müssen Sie nach Schaltern suchen.

Venedig sehen und sterben

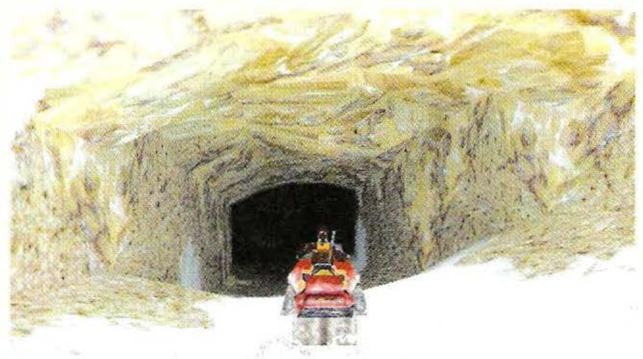
Nach dem aufwendig gerenderten Intro, das qualitativ deutlich besser als beim Vorgänger ist, rutscht Lara unaufhaltsam einen steilen Abhang hinab. Die erste Station Laras ist die Chinesische Mauer, in der ein alter Kaisertempel versteckt ist, in welchem der sagenumwobene Dolch ruhen soll. Kaum hat das agile Superweib zwei Tiger umgepustet und sich wieder aus der tiefen Schlucht nach oben an die frische Luft empor gearbeitet, muß sie erkennen, daß die, von unlauteren Gedanken beherrschte Konkurrenz auch schon zur Stelle ist. Der Drachenkult namens Fiama Nera mit ihrem Anführer Marco Bartoli kann den, hinter dicken Palastmauern liegenden magischen Brotschneider zwar auch

Im Schnee mobil

Kein reiner Gag, sondern wichtiger Bestandteil des Tibet-Levels ist das Schneemobil, mit dem Lara wesentlich flotter vorankommt. Nur mit seiner Hilfe erreicht sie bestimmte Stellen, ohne die es kein Fortkommen gibt. Während andere Firmen aus diesem Element ein eigenes Spiel fabriziert hätten, beschränkt es Core Design auf einen kurzen, aber ungeheuer spaßigen Abschnitt. Im Lauf des Spiels stoßen Sie übrigens noch auf ein zweites Schneemobil, das eine kleine Überraschung bereithält.



So ganz ohne Grund wird dieses Schneemobil wohl kaum hier herumstehen, denkt sich Lara und steigt auf.



Schnell zeigt sich, daß Lara nur mit Hilfe des motorisierten Untersatzes bestimmte Teile dieses Levels erreicht.

Waffen und Ausrüstung

Laras Waffenarsenal beginnt recht bescheiden mit zwei Pistolen, denen aber nie die Munition ausgeht, und der Pumpgun, die sie ebenfalls ständig bei sich hat. Im Lauf des Spiels findet sie aber immer wieder neue Ausrüstung, die sie je nach Situation einsetzen muß. So macht vor allem die Harpune nur bei Kämpfen unter Wasser Sinn, wogegen sich das schwere Maschinengewehr gegen einzelne große Gegner sehr gut macht.


M-16


Granatwerfer


Pistolen


Pumpgun


Harpune


Fackeln


Automatische Pistolen


Uzis


Kleiner Verbandskasten

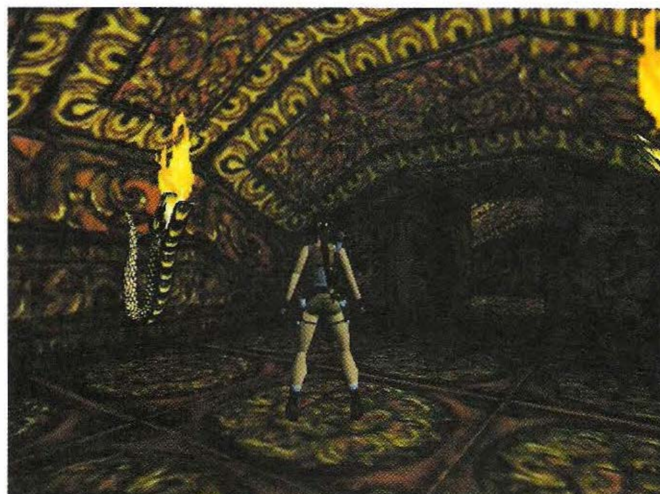

Großer Verbandskasten

nicht an sich reißen, doch immerhin fanden sie einen Teil des Schlüssels, mit dem sie die unüberwindbaren Tore öffnen können. Unsere aparte Abenteurerin verfolgt die Bösewichte bis nach Venedig, dem grafisch wohl imposantesten Abschnitt des Spiels. Hier rast sie unter anderem mit einem Motorboot durch die schmalen Kanäle der Stadt am Meer, hüpft von Markisen zu Balkonen oder hangelt sich am Dach der berühmten Oper von Venedig entlang. Faszinierend ist neben der Grafikpracht das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten: Schießwütige Gegner, Treppen, Vorsprünge, Tauchetappen, Leitern, Rutschbahnen und Fallen wirken so perfekt zusammen, daß der Spieler ständig das Gefühl hat, Hauptdarsteller eines Kinofilms zu sein. Das Programm hilft dabei auf clevere Weise: Wenn Lara einen Schalter bewegt, blendet die Kamera manchmal kurz um, wenn sich beispielsweise anderswo ein Tor öffnet. Rührt sich etwas in Laras Nähe, dann weist ein entsprechendes Geräusch darauf hin. Wer etwas mitdenkt, kommt so schnell darauf an welcher Stelle es nun weitergeht.

Wie ein Fisch im Wasser – Laras neuer Tauchanzug

Nach Venedig landet Lara in einem versunkenen Schiff – wie sie dort hingelangt wollen wir Ihnen nicht verraten, soviel Spannung muß sein. Die aufwendigen Videos zwischen den einzelnen Levels sorgen nicht nur für die entsprechende Abenteuer-Stimmung, sondern erzählen auch die Geschehnisse zwischen den einzelnen Spielabschnitten brillant weiter – wo bleibt der lange überfällige Kinofilm zum Spiel, mag man sich fragen. Tief unter dem Meeresspiegel kämpft Lara immer wieder mit Sauerstoffmangel, gefräßigen Haien und vertrackten Gängen, denn der glücklose Dampfer ruht rücklings auf dem Meeresgrund. Also wundern Sie sich nicht, wenn Kronleuchter auf dem vermeintlichen Boden liegen und die Türen seltsam hoch über Ihnen zu sehen sind. Gut,


Auch im Wasser macht Lara eine gute Figur, wobei sich die Designer sogar darum bemüht haben, daß ihr Zopf sich realistisch bewegt.


Kurz bevor Lara zum Dolch des Drachen kommt, wartet der stärkste aller Gegner auf sie – und eine Reihe hinterhältiger Fallen.



Dieser grobschlächtige Kerl steckt einige Treffer ein und teilt mächtige Schläge aus. Besonders intelligent und flink ist er aber nicht.

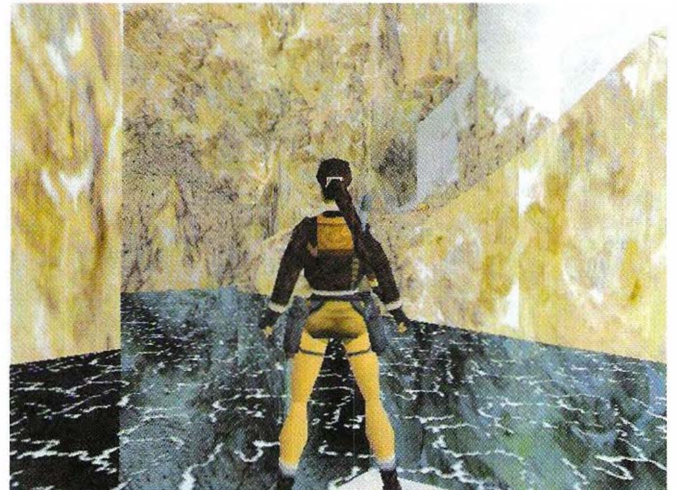


Gelegentlich erzählen Animationen in Echtzeit bestimmte Teile der Handlung weiter, da die gerenderten Videos nur zwischen den Levels zu sehen sind.

wenn Kollegin Croft mittlerweile eine Harpune ihr eigen nennt, denn unter Wasser ist es die einzige effektive Waffe gegen riesige Haie oder forsche Froschmänner. Hier darf sich der Spieler auch erstmals an Laras neuestem Outfit sattsehen: der enganliegende, knapp geschnittene und beinfreie Taucheranzug ist ein optischer Leckerbissen und natürlich auch sehr praktisch im naßen Element. Auch hier fallen wieder die einzelnen riesigen Levels auf, die natürlich nicht komplett in den Speicher des Rechners passen. Doch sie werden so geschickt während des Spiels von der CD-ROM geladen, daß der Spieler davon gar nichts bemerkt. Wie in jedem Level muß Lara auch hier immer wieder die neuen Fackeln einsetzen, die nicht nur die Leistung der neuen Grafikengine und deren hübsche Lichteffekte demonstrieren, auf die Core Design nicht zu unrecht stolz ist. Nur mit Hilfe des zusätzlichen Lichts entdecken Sie in dunklen Ecken liegende Schalter, einen tiefen Abgrund oder eine Höhle unter Wasser.

Nichts ist heilig – Showdown im Tibet

Der Showdown findet wieder in Tibet statt, wo sich nun alle drei Parteien treffen – Lara Croft, Fiama Negra und die kampferprobten Mönche. Ohne zuviel verraten zu wollen: Überlegen Sie sich gut, welche Gegner Sie angreifen – Sie könnten vielleicht einen wertvollen Helfer ausschalten. Hier präsentiert sich der attraktive Indiana-Jones-Verschnitt wie-



Auf der anderen Seite des Sees führt der Weg weiter, nur wie kommt Lara dorthin? Der direkte Weg ist selten der richtige.

Die Auflösung



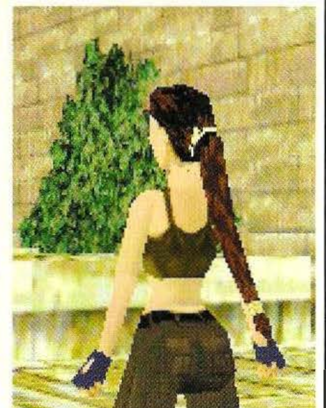
Der Ausschnitt in VGA-Auflösung mit 256 Farben zeigt deutlich grobe Kanten und pixelige Texturen, die das Spielen deutlich erschweren.



Mit Super VGA wird Tomb Raider 2 deutlich ruckeliger, doch dafür erkennen Sie Details viel besser als mit VGA.



Mit einer flotten 3D-Karte läuft das Spiel unter SVGA nicht nur schneller, sondern sieht dank der 65.000 Farben auch deutlich besser aus.



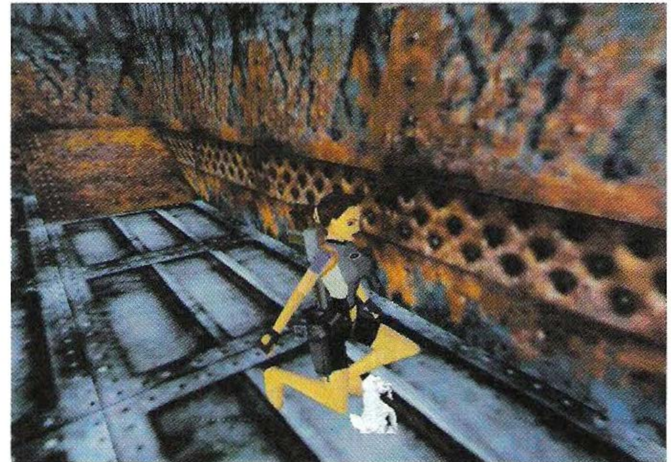
Manche 3D-Karten lassen Auflösungen von 800 x 600 Pixel zu, was die Grafik schärfer macht, aber nicht wesentlich verlangsamt.

der in einem neuen Outfit, diesmal mit kuscheliger Felljacke und robusten Stiefeln. Dieser Abschnitt des Spiels ist grafisch am abwechslungsreichsten ausgefallen, da er von weißen Schneelandschaften, über tibetanische Tempel bis hin zu völlig surrealen, schwebenden Inseln reicht. Hier stoßen Sie auf die beiden Schneemobile, mit denen sich allerhand Späße veranstalten lassen – probieren Sie es einfach selbst aus. Die Gegner in diesen Abschnitten des Spiels haben es gewaltig in sich, doch mittlerweile sollten Sie sie mit Laras Fähigkeiten so vertraut sein, daß sie es auch mit so harten Brocken wie einem ausgewachsenen Yeti aufnehmen können. Sollten Sie in den letzten, wirklich schwierigen Levels siegreich sein, kann Lara endlich den magischen Dolch an sich nehmen und verhindern, daß Widersacher Bartoli mit dessen Superkräften die Welt terrorisiert. Doch seien Sie gewarnt: Der vermeintlich romantische Abspann hat es noch einmal ziemlich in sich!

Grafikpracht durch Pentium-Macht

Ein grafisch so aufwendiges Spiel wie Tomb Raider 2 erfordert natürlich auch eine entsprechende Hardware. Unter einem Pentium mit 90 Megahertz macht die Anschaffung des Spiels wenig Sinn, und selbst dann müssen Sie mit der ziemlich groben VGA-Auflösung vorlieb nehmen. Sollten Sie aus Geschwindigkeitsgründen auf die Perspektivenkorrektur verzichten müssen, treten immer wieder ärgerliche Clippingfehler (sich überschneidende Polygone) und „wackelnde" Texturen auf, die den Spielspaß beeinträchtigen. Manche Objekte lassen sich nur schwer ausfindig machen, und auch so mancher Abgrund oder versteckt liegende Gang entzieht sich Ihren Blicken. Mit Super VGA (ab einem P166 aufwärts) schmälert sich dieses Problem etwas, doch richtig auftrumpfen kann Tomb Raider 2 erst, wenn Sie eine 3D-Grafikkarte haben, die ohne Mucken über Direct 3D angesprochen werden kann. Dann gibt es so gut wie keine Clipping-Fehler mehr und Laras Rundungen wirken richtig plastisch. Außerdem erkennen Sie so jedes Detail ohne Schwierigkeiten und finden damit den rechten Weg am einfachsten. Der Sound ist dagegen stets gleich: Die Videosequenzen sind erneut hervorragend synchronisiert, die Musik von CD ist stimmig und atmosphärisch; die Geräuscheffekte werden sparsam, aber umso effektiver eingesetzt, so daß Sie nicht durch lärmende Umgebungsgeräusche von wichtigen akustischen Hinweisen abgelenkt werden.

Florian Stangl



In jedem Level sind drei Artefakte versteckt, die zwar nicht für das Fortkommen entscheidend sind, aber Lara zusätzliche Munition am Levelende bescheren.



Dieser Abschnitt mit den schwebenden Inseln ist höchst surreal gestaltet und alles andere als einfach zu bezwingen, da jeder Schritt der letzte sein kann.

Statement



Um ehrlich zu sein: Tomb Raider war mir vor einem Jahr zu mau. Die Levels gaben sich trotz grafischer Abwechslung zu eintönig, richtige Action war zu selten und die Puzzles zu weit verstreut. „Ich bin Spieler und kein Marathonläufer", dachte ich damals noch. Also begann der Test von Tomb Raider 2 mit einer gehörigen Portion Skepsis, lag doch die Gefahr einer billigen Eigenkopie in der Luft. Was soll ich Ihnen sagen? Seit dem ersten Level zähle ich mich zu Laras größten Fans und staune immer noch über das Spieldesign. Noch nie zuvor gab es ein Spiel mit soviel ausschließlich logischen Puzzles, die noch dazu derart clever in die Levels eingebaut sind, daß man sich an einen richtigen Film erinnert fühlt. Hier müssen Sie nicht mehr stundenlang auf der Suche nach einem Schalter durch die Gegend laufen, sondern werden geschickt durch den Level geführt ohne sich zu langweilen – und ohne in eine einzige Sackgasse zu geraten. Applaus für Core Design! Dann die herrlichen Sprung- und Kletterkombinationen, die Sie auch in Actionfilmen noch nicht besser gesehen haben, dazu die etwas direkter wirkende Steuerung. Tomb Raider 2 ist nie unfair, sondern immer mit etwas Überlegung und dem richtigen Timing zu meistern. Nicht zu vergessen die brillante Grafik, die vor allem mit 3D-Karten nahezu perfekt ist. Einziger Kritikpunkt: Ohne 3D-Hardware ist Tomb Raider 2 erschreckend langsam und unter VGA erschreckend häßlich. An den insgesamt 18 Levels haben Sie lange zu spielen, doch die vielen witzigen Einlagen wie die Motorbootfahrt durch Venedig oder der geniale Schlußlevel sorgen für ständige Kurzweil. Besser kann man es kaum machen, wer hier nicht zuschlägt läßt sich das beste Action-Adventure aller Zeiten entgehen. Standing Ovations für Core Design!

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	–
DOS	●	Netzwerk	–
WIN 95	●	Internet	–
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
Direct 3D

RANKING

Action-Adventure

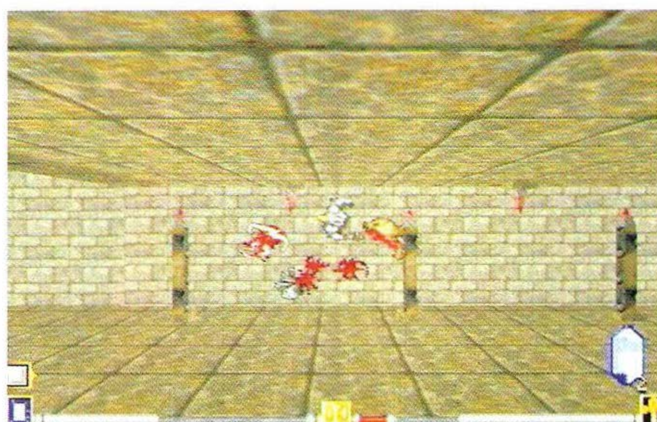
Grafik	92%
Sound	88%
Handling	90%
Multiplayer	– %
Spielspaß	94%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. DM 90,-

Mageslayer, der Name ist Programm: In Raven Softwares neuem Ballerspiel stecken Sie in der Haut eines mittelalterlichen Helden, der mit magischen Kräften und roher Muskelkraft allen möglichen Dämonenhorden die Flötentöne beibringt, daß sich die Balken biegen.

Mageslayer

Schlachtopfer



Der Name ist Programm ist zugleich das Motto: In Mageslayer schlachten Sie die zahlreichen aber minderbemittelten Dämonen rudelweise ab. (3Dfx)



Im ersten Level erhalten Sie eine Online-Hilfe, um das Spiel schneller kennenzulernen. (SVGA)



Dieser seltsame Herr klärt Sie über Ihre Aufgaben als Held auf. (SVGA)

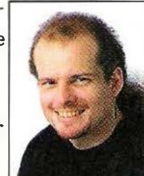
Raven Software machten sich einst mit Shadow Caster, dem 3D-Rollenspiel der Marke Light, einen Namen, drifteten dann aber immer mehr in den Actionbereich ab. Der jüngste Sproß dieser Entwicklung ist Mageslayer, das 3D-Grafik aus der Vogelperspektive mit einem zünftigen Fantasy-Szenario verbindet. Der Spieler übernimmt die Rolle eines von vier Helden, die ein Artefakt aus dem Grab eines Oberbösewichts namens Wyark stibitzen müssen. Erdlord, Magier, Inquisitor und Erzdämon stehen zur Auswahl, jeder davon mit anderen Zauberkräften und Eigenschaften in puncto Stärke, Geschwindigkeit und Gesundheit ausgestattet. Gesteuert wird mit Joystick oder Keyboard, wobei der Auswahl von Zaubersprüchen und dem Inventar die meisten Tasten zustehen, denn außer laufen, springen und zuschlagen können unsere Helden nicht viel. Das reicht auch aus, denn die 30 Level beschränken sich auf das Niedermetzeln anstürmender Dämonenhorden und dem Vermeiden garstiger Fallen.

Verdeckte Sicht

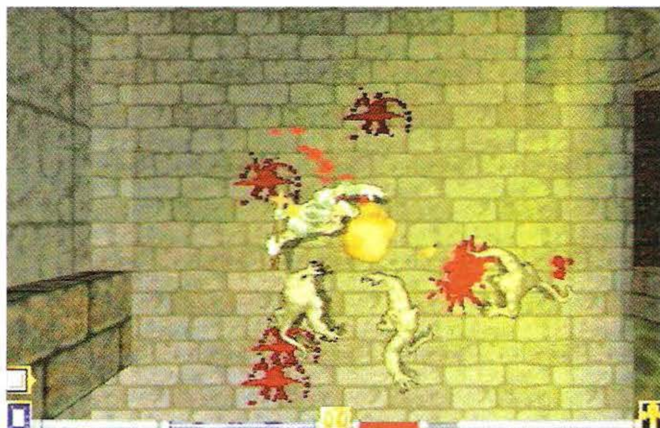
Schwankende Brücken, mannsgroße Schaschlikstäbe in Wänden oder Säureböche traktieren die tapferen Recken gar oft, ganz zu schweigen von den teilweise magisch begabten Unholden. Da unsere Helden sich ebenfalls mit bis zu vier Zaubern wehren können, müssen sie immer wieder ihr Mana auffrischen, wozu es bestimmte Becken in verschiedenen Farben gibt. Die etwas eigenwillige Perspektive offenbart stellenweise Schwächen, wenn Sie beispielsweise Gegner zu spät sehen, die unter einer Brücke stehen, die durch den 3D-Effekt dem Spieler, nicht dem Helden, die Sicht nimmt. Neben den bekannten VGA-Auflösungen unterstützt Mageslayer auch über Direct 3D die meisten 3D-Grafikkarten, was das Scrolling weicher laufen läßt und hübsche Lichteffekte auf den Monitor zaubert. Drei verschiedene Netzwerk-Modi und ein dumpfer Soundtrack von CD runden das Schlachtfest ab.

Florian Stangl

Statement



Ein nettes Szenario, eine hübsche Engine mit kleinen Schwächen und vier Charaktere sind die Zutaten für einen netten Actionmix mit simplen Schalterrätseln und tückischen Fallen. Auf Dauer ist das ganze aber ziemlich dröge, es fehlt einfach die rechte Motivation, immer wieder durch verwinkelte Gänge zu laufen und dann überraschend das Levelende zu sehen – die Abwechslung fehlt.



Solange die vier Helden genug Mana haben, dürfen Sie auch mehr oder weniger mächtige Zaubersprüche einsetzen. (3Dfx)

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	16
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 102 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 102 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action	
Grafik	75%
Sound	70%
Handling	69%
Multiplayer	- %
Spielspaß	61%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-

Panzer General IIID

General-überholt

Wenn es stimmt, daß die Indizierung eines Computerspiels erst recht die Publicity anheizt, dann darf sich die Bundesprüfstelle fürs Jugendgefährdende rühmen, einiges zum beachtlichen Erfolg von Panzer General beigetragen zu haben. Die vorübergehende Ächtung des drei Jahre alten Hexagonstrategie-Klassikers hat SSI aber nicht davon abgehalten, einen optisch herausgeputzten Nachkömmling zu entwickeln.

Panzer General IIID? Panzer General 2? Panzer General 97? Was nun? Also: Unser Testkandidat heißt in Deutschland „Panzer General IIID" und entspricht dem amerikanischen Panzer General 2. Grund für die Umbenennung: Panzer General 2 gab's bei uns schon mal und ist identisch mit dem Spin-Off „Allied General" (nichts anderes als Panzer General 1, nur halt aus Sicht der Alliierten). Alle anderen bislang kursierenden Bezeichnungen (Panzer General 97, Panzer General 3 etc.) gehören in die Rubrik „Arbeitstitel".

Zweite Vergangenheit

Das auf den Hardcarespieler zugeschnittene Hexagon-Spektakel zeichnet die wichtigsten Stationen des Zweiten Weltkriegs nach und umfaßt historisch fundierte bzw. fiktive Einsätze an den Fronten im Osten und Westen Europas (Polen, Lillehammer, Sedan, Malta, Normandie, Leningrad, Metz usw.), aber auch in Skandinavien, Nordafrika sowie in den USA. Die eigentliche Kampagne bestreiten Sie als deutscher Befehlshaber, die vier weiteren Campaigns dagegen in der Rolle der Briten, Amerikaner, Franzosen und Russen. Als Vorbereitung für die aufeinander aufbauenden Kampagnen-Einsätze empfehlen sich die 30 separat anwählbaren Szenarien. Runde für Runde rückt man den feindlichen Stellungen mit historisch akkuraten Panzern, Flugzeugen, Schiffen, Artillerie-Geschützen und Soldaten zu Leibe; der Ausgang der Scharmützel ist abhängig von transparenten Faktoren wie Angriff- und Verteidigungswerten, Erfahrung, Fortbewegungs-, Sicht- und Schußreichweite, Terrain, Munition- und Treibstoffvorrat (das Nachtanken bzw. Aufmunitionieren bedeutet für die jeweilige Einheit: „Eine Runde aussetzen").

Veteranen bevorzugt

Wenn Sie ein Spiel der Five-Star-Series (Panzer General 1+2, Fantasy General, Star General, Pazifik Admiral) kennen, kommen Sie sofort mit Panzer General IIID zurecht, ohne auch nur einen einzigen Blick ins (sehr gute) Handbuch geworfen zu haben – schließlich entspricht das Benutzerinterface weitestgehend dem gewohnten SSI-Standard (Iconleiste, Hotkeys usw.). Dennoch gibt es eine Reihe fundamentaler Änderungen. Eine davon betrifft den Faktor „Benzin", der zumindest bei Flugzeugen entfällt - selbst nach der 20. Spielrunde kreisen die Bomber und Jäger noch munter in der Luft. Daß Ihnen Panzer General IIID mehr strategisches Können abverlangt als Teil 1 aus dem Jahre 1994, liegt nicht zuletzt am zusammengeschrumpften Optionsmenü. Grundlegende Funktionen des Vorgängers, die der Spielbarkeit durchaus förderlich waren, haben die SSI-Designer ersatzlos gestrichen. Beispiel: Bisher konnte man durch das Einblenden feindlicher Stellungen vor Spielbeginn die Karte analysieren und darauf basierend seine Vorgehensweise zumindest grob planen. Diese Option entfällt nun, was u. a. bedeutet, daß man noch stärker zum Ausprobieren genötigt wird. Auf Anhieb sind die wenigsten Missionen schaff-



Die Eroberung von Städten gehört zu den langwierigsten Aktionen - die verschanzten Einheiten genießen einen Vorteil bezüglich der Verteidigungswerte.



„Ich nehm' dann zwei 37mm Flugabwehrkanonen und eine Me-109e": Mit Ihren Prestigepunkten dürfen Sie auf diesem Bildschirm einkaufen.

bar; häufig besteht die einzig gangbare „Strategie" darin, das auf der Karte verborgene Aufgebot des Feindes zu orten, das Szenario neu zu laden und dann entsprechend die ersten Züge vorzunehmen. Ähnlich wie der Nebel des Krieges dient dies spielerisch nur einem einzigen Zweck: Die Spielzeit wird dadurch künstlich gestreckt.

Kaufrausch

Die Einstellung des Schwierigkeitsgrads anhand einer Zahl zwischen 0 und 300 wirkt sich lediglich auf die Spielstärke der Computergegner aus, nicht aber auf das (denkbar knapp bemessene) Rundenlimit oder die Anzahl der Einheiten. Schon in den ersten Missionen wird Ihnen die extrem zähe, stets auf Sicherheit bedachte Künstliche Intelligenz auffallen – Ihre Gegenspieler ziehen sich bei Gefahr ungewöhnlich früh zurück, verschanzen sich in Städten und greifen bevorzugt in Gruppen an. Zwecks genauer Einteilung Ihrer strategischen Leistungen werden seit neuestem drei Sieg-Kategorien unterschieden: Glorreicher Sieg, Sieg und Taktischer Sieg. Nach jedem Zug wird angezeigt, wie viele Spielrunden Ihnen für jedes Ziel noch verbleiben. Das Problem: Wer nicht grundsätzlich auf „Glorreicher Sieg" spielt, hat in den nachfolgenden Missionen mangels entsprechender Prestigepunkte ganz miese Karten. Diese Prestigepunkte werden für das Einnehmen von Städten und das Vernichten rivalisierender Truppen vergeben, die man tunlichst kumuliert und in den Kauf von Nachschub-Einheiten investiert. Derlei Rückendeckung darf man allerdings nicht nach Gutdünken auf der Karte plazieren; nur eigens reservierte Zonen (Flugplätze und Häfen, aber auch einige Städte) sind dafür vorgesehen.

Zieht Euch warm an

Man muß kein Prophet sein, um die Daten der Einheiten einsehen zu können; für diesen Zweck genügt ein Rechtsklick auf das jeweilige Icon. Was bei den eigenen Truppenverbänden noch einsichtig ist, gehört bei feindlichen Truppenverbänden (zumindest, was Sprit- und Munitions-Vorrat anbelangt) definitiv ins Wunderreich der Hellseherei – eine Begabung, die auch im Zweiten Weltkrieg nicht sehr weit verbreitet war. Manche Auseinandersetzung läßt sich dadurch gewinnen, indem man eine einfache Rechnung aufmacht: Jawoll, diese Gruppe von Soldaten hat keinen Schuß



In diesem Beispiel wird das russische Artillerie-Geschütz gleich von mehreren Einheiten (darunter zwei Panzer) in die Zwickmühle genommen.

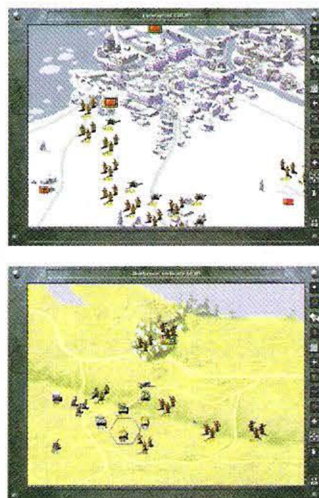
Munition mehr, muß also in der nächsten Runde auf jeden Fall pausieren – Attacke! Dagegen wird die Sichtweite eigener Einheiten nicht angezeigt, so daß man nie zu sagen weiß: Sieht er mich oder sieht er mich nicht? Für etwas mehr Realismus sorgt indes das zufallsabhängige und nicht länger deak-

Der Editor

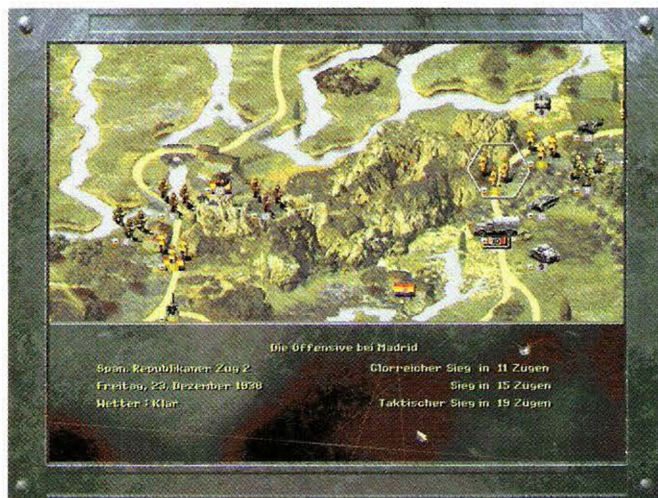


Beim Pazifik Admiral feierte er Premiere: Der Szenario-Editor. Jetzt wurde auch Panzer General IIID ein entsprechender Programmteil verpaßt. Nach dem Einladen einer Karte wählt man die beteiligten Nationen, verteilt die Einheiten im Szenario, ändert deren Erfahrung und Stärke, legt Nachschubstationen, „Sieg"-Hexfelder und Prestigewerte fest. Außerdem wählbar: Wetter und Bodenbedingungen. Zwei Mankos hat der Editor: Zum einen fehlt die Möglichkeit, ein Zufallsszenario generieren zu lassen, zum anderen läßt das Programm kein Editieren der mitgelieferten Single- und Multiplayer-Missionen zu.

tivierbare Wetter: Wenn's stürmt und schneit, ist Ihre Luftwaffe erstmal außer Gefecht; Glückspilze finden stets optimale Bedingungen vor, Pechvögel müssen sich mit einer widrigen Witterung herumschlagen und werden zum ständigen Laden und Speichern von Spielständen genötigt, um z. B. in Winterszenarien auf skandinavischem Boden überhaupt eine Chance zu haben. Der Gnade des Zufallsgenerators verdankt man auch die Zuteilung der hinzugekommenen Befehlshaber nach besonders „glorreichen" Einsätzen. Diese Spezial-Einheiten sind mit zwei nützlichen, ebenfalls zufallsbedingten Zusatzfunktionen (z. B. höhere Reichweite pro Zug) ausgestattet.



Rußland und Nordafrika sind nur zwei Stationen der Kampagnen.



Nach jeder Runde wird Ihnen angezeigt, in wie vielen Zügen Sie eine Schlacht beenden müssen, um einen (glorreichen) Sieg davonzutragen.

Maßstabsgetreu

Ein sehr wesentlicher Unterschied zu Panzer General 1 betrifft das Handling von Einheiten: Ab sofort dürfen Sie Zug und Angriff einer Einheit in beliebiger Reihenfolge vornehmen – eine winzige Modifikation mit weitreichenden Konsequenzen. Denn dadurch wird es z. B. möglich, ein Opfer mit mehreren Truppenverbänden zu umzingeln und erst anschließend den Befehl zum Feuern zu geben. Das gleichzeitige Attackieren mit zwei, drei Einheiten und die dadurch erreichte „echte" Ausnutzung eingenommener Flanken, bleibt weiterhin ein Eintrag auf vielen Wunschlisten. Die Auswirkungen des Terrains beschränken sich auf den Untergrund (zum Beispiel nimmt das Durchwaten eines Flußübergangs oder die Überquerung eines Bergs zusätzliche Runden in Anspruch), dafür werden Sicht- und Reichweite nicht durch die Höhenstufen beeinflußt. Positiv hingegen: der konsequent durchgehaltene Maßstab aller Szenarien, der u. a. dazu geführt hat, daß beispielsweise schwere Panzer auch Ziele auf eine Entfernung von zwei Hexfeldern anvisieren können.

Kein Lebenszeichen

Was erwarten Sie von einem „Living Battlefield" (so der Name der neuen Grafik-Engine)? Daß die Geschütze der Panzer rotieren? Daß die Messerschmidts und Junkers einen Konvoi im Sturzflug bombardieren? Daß getroffene Maschinen abschmieren und dabei eine dramatische Rauchwolke hinter sich herziehen? Daß die Soldaten ihre Glimmstengel durch die Gegend schnipsen und Liegestützen machen? Nichts von alledem. Das einzig „Dreidimensionale" an Panzer General IIID sind die halbwegs plastisch wirkenden Panzer, während die handgepinselten Karten sowie die Animationen weit hinter den Ansprüchen an moderne Strategiespiele zurückbleiben. Angesichts der teils recht ausgedehnten Einsatzgebiete leidet die Übersicht unter der Tatsache, daß weder höhere Auflösungen als 640x480 Bildpunkte noch mehrere Zoomstufen angeboten werden; lediglich eine Übersichtskarte darf man einblenden. Wie seine 5-Star-Vorgänger kommt auch Panzer General IIID nicht ohne die SSI-übliche „Multimedia Footage" aus – das sind Trailer mit hineingeschnetzelten Filmaufnahmen des Zweiten Weltkriegs. Der deutsche SSI-Vertrieb hat zudem einigen Aufwand in die deutsche Übersetzung und die Synchronisation der Sprachausgabe (inklusive Akzent in der jeweiligen Landessprache) investiert.

Petra Maueröder ■

Statement



Panzer General IIID und sein „Living Battlefield" – das klingt so verlockend nach gerenderten Animationen, nach Gouraud-Shading, nach realistisch anmutenden 3D-Landschaften. In Wirklichkeit ist Panzer General IIID wie seine Vorläufer ein ganz normaler Panzer General 2D – allerdings (mal wieder) ein verdammt guter, wenn auch nicht gerade einfacher. Denn das Hexagonstrategiespiel wandert wegen der Unflexibilität seiner Optionen auf einem sehr sehr schmalen Grat zwischen Frustration und Denen-zeig-ich's-Motivation. Für zwei Zielgruppen ist Panzer General IIID daher gänzlich ungeeignet: Einsteiger und Grafik-Fetischisten. Für erstere, weil selbst erfohrene Fünfsterne-Generäle mit dem brutalen Schwierigkeitsgrad hadern, für zweitere, weil sich die Computerspiele-Industrie, im Gegensatz zur SSI-Engine, weiterentwickelt hat. Hexagon-Unerfahrenen raten wir dringend zum Ausweichen auf Bekömmlicheres im Stile von Demonworld (Hex), Incubation (Runden) oder Sid Meiers Gettysburg (Echtzeit). Wer sich von Technologie und Anspruch nicht abschrecken läßt, bekommt für sein Geld eines der gegenwärtig spielstärksten Hexagonstrategiespiele.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
● WIN 95	Internet	4
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 24 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 24 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	55%
Sound	60%
Handling	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	**83%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-

Worms 2

Viel Wurm drin

Mit Worms konnte Team 17 vor Jahren einen echten Überraschungshit landen. Regenwurm-Gangs sollten sich gegenseitig vernichten, die von ihren hochmodernen Waffen ausgehende Bedrohung wurde von den Kriechtieren bestenfalls mit einem lockeren Spruch kommentiert. Nun hat Team 17 den Nachfolger fertig, der vor allem im Multiplayermodus für Laune sorgen soll.

Das Spielprinzip wurde gegenüber der Vorgängerversion nicht verändert. Noch immer stehen sich Würmertruppen gegenüber und bekämpfen sich solange, bis nur noch ein einziger Wurm übrig ist. Unter Zuhilfenahme von Panzerfäusten, Minen und Flammenwerfern verwüsten die Kriechtiere die Landschaften, die Gegner und des öfteren auch sich selbst. Die Würmer werden noch immer vor dem Spiel zufällig plaziert und auch der rundenbasierte Spielmodus wurde nicht verändert.



Ansonsten hat sich einiges getan: Die Animationen der ohnehin sehr niedlichen Würmer wurden stark verbessert, die Grafiken komplett auf SVGA umgestellt und vor allem die Waffenauswahl erweitert. Zur Verfügung stehen den obligatorischen militärischen Waffensystemen so skurrile Angriffsmöglichkeiten wie Rinderwahnsinn, Omas oder die Fliegende Super-Schafbombe.

Phalanx der Eingabegeräte

Das Spiel läuft auf klassische Weise ab: jeder Spieler bekommt nacheinander die Kontrolle über einen Wurm. Diesen darf er innerhalb einer vorgegebenen Zeit durch den Level kriechen und ein technisches Hilfsmittel benutzen lassen. Dazu gehören nicht nur die bereits erwähnten Waffen, sondern auch Fortbewegungshilfen wie Ninja-Seile, Erdbohrer und Stahlträger. Die Steuerung erfolgt hauptsächlich mit den Cursortasten, wobei Links und Rechts die Bewegung des Wurms steuert und Oben und Unten für das Zielen zuständig ist. Die rechte Maustaste läßt ein Menü erscheinen, aus dem mit der linken Maustaste die Waffen ausgewählt werden. Mit der Leertaste wird schließlich die Waffe eingesetzt; einige Kampfgeräte gestatten hier auch die Dosierung der Abschußgeschwindigkeit. Bewegt man zur Waffenauswahl die Maus, wird übrigens der Bildschirmausschnitt gescrollt. Diese manchmal recht sinnvolle Funktion wird bei jeder noch so kleinen Mausbewegung ausgeführt, was vor allem unter Zeitdruck äußerst lästig ist. Ein weiterer Schwachpunkt der Steuerung ist der Umstand, daß mit nur zwei Cursortasten zwei Halbkreise um den aktiven Wurm beschrieben werden müssen. Es bedarf einiger Übung, um sich daran zu gewöhnen, daß die Unten-Taste den Cursor auch zur Seite bewegen kann.

Dumm gelaufen

Mit 45 Kampagnen ist Worms 2 recht gut ausgestattet. Die mit einem sehr einfach zu bedienenden und im Spielpaket enthaltenen Level-Editor erstellten Landschaften bieten jeden Schwierigkeitsgrad und bedürfen jeweils eigener Strategien und Waffen. Die Computer-KI schlägt sich recht wacker und steigert sich sogar im Laufe des Spiels, in einigen Fällen scheint sie aber schlichtweg überfordert zu sein. Stehen beispielsweise feindliche Würmer zu nah an einem computergesteuerten



Wäre die grausame Bananenbombe etwas weiter links eingeschlagen, hätte sie zahlreichen Würmern ein feuchtes Grab bereitet.



Höhlenlevel erzwingen den Einsatz von Waffen mit flachen Flugbahnen.


Explodierende Geschosse reißen riesige Löcher in die Landschaft.



Im Hintergrund fliegen Objekte herum, anhand derer man die sich ständig ändernde Windrichtung und Windstärke ermitteln kann.



Brieftaubenbomben gehören zu den vielen kuriosen Waffensystemen.


Mit Seilen können sich die Würmer über Abgründe schwingen.

Wurm, um flächendeckende Waffen einzusetzen, für Schlagwaffen aber zu weit entfernt, setzt der PC hemmungslos Napalm ein und röstet dabei seinen eigenen letzten Wurm. Andererseits schafft es die KI, die Panzerfaust über mehrere Bildschirme hinweg einen winzigen Wurm treffen zu lassen. Bei wechselnden Windrichtungen und –stärken ein echtes Kunststück...

Comicstil

Dennoch hat Worms 2 einen echten Suchtfaktor, der nicht alleine von dem Spielprinzip erzeugt wird. Die Animationen und Soundeffekte tragen ihren Teil dazu bei, durch 14000 Animationsphasen wird echte Cartoon-Qualität erreicht. Die Levelgrafiken, die aus so bizarren Themen wie Käse, Sport, Badezimmer oder Blitzkrieg stammen, passen hervorragend zu dem ACME-artigen Stil. Der Soundtrack hat leider nichts mit herkömmlichen Cartoon-Produktionen zu tun und würde eher zu einer Flugsimulation passen. Die breite Auswahl an unterschiedlichsten Waffen und deren berechenbare Wirkung und physikalisch „korrekte" Flugbahn machen stets den Spieler für Fehlschläge verantwortlich. Der daraus resultierende „Das muß doch zu schaffen sein"-Effekt ist wie im ersten Teil von Worms noch der Spielspaß-bestimmende Faktor. Nur die enttäuschende KI beeinträchtigt den ansonsten positiven Gesamteindruck.

Harald Wagner ■

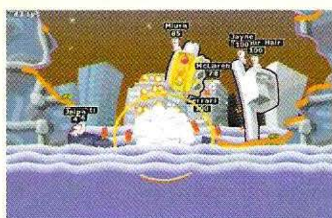
Statement



Von Worms 2 hätte ich mir mehr versprochen. Die neuen Waffen und grafischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgängermodell sind zwar nicht zu verachten, die Arbeit der Entwickler hätte jedoch die Steuerung und vielleicht sogar das Spielprinzip zum Thema haben sollen. Vielleicht wird Worms 3 den erhofften Echtzeitmodus besitzen.

Wurm im Netz

Mittels Netzwerk, Internet, Modem, Nullmodem und auch an einem einzigen PC können bis zu sechs Spieler ihre Würmer gegeneinander antreten lassen. Die kostengünstigste Variante ist allerdings nicht zu empfehlen: da die Steuerung über Tastatur und Maus erfolgt, müssen beide Eingabegeräte bei jedem Spielzug weitergereicht werden. Das kostet wertvolle Zeit, verschiebt durch die unvermeidliche Mausbewegung den Bildschirmausschnitt und ist bei größeren Spielerzahlen überaus lästig. Wer keine Infrarotmaus und -tastatur besitzt, sollte für den Multiplayermodus ernsthaft den Kauf eines Netzwerks in Erwägung ziehen.


Im Multiplayermodus kostet das Herumreichen der Tastatur wertvolle Zeit.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	6
SVGA	ModemLink	6
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	6
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 55 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 77 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action/Strategie

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	65%
Multiplayer	80%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microprose
Preis	ca. DM100,-

AHx-1

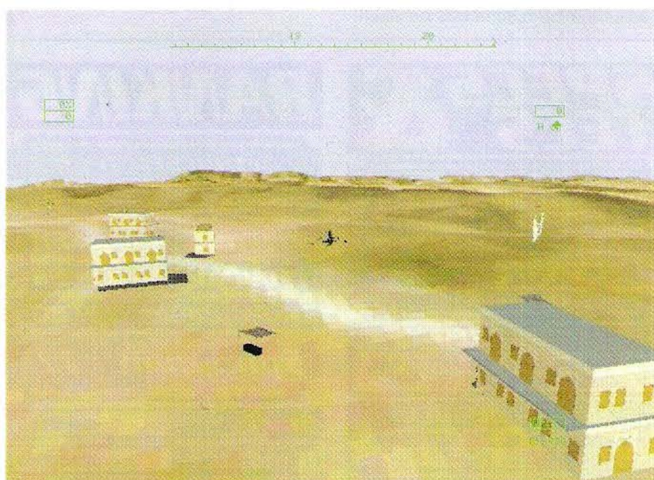
Zukunftsmusik

Der bislang nur als Prototyp existierende Militärhubschrauber AHx-1 Viper war Vorbild der gleichnamigen Simulation von Pixel Multimedia. Die Firma mit dem wenig vertrauenerweckenden Namen hat rund um die eigens erstellte Grafikengine TGEN eine interessante Actionsimulation gebastelt.



Die plastische Terraindarstellung kostet in höchster Detailstufe eine unverschämt große Menge Rechenleistung.

Wozu braucht man nach Comanche 3 noch ein Hubschrauberspiel, noch dazu eins mit mehr Action als Simulation? Nun, zum einen gibt es mit der Viper einen bislang noch nicht simulierten Hubschraubertyp, zum anderen waren die Missionen in Comanche 3 alles andere als abwechslungsreich. So setzten sich die Gamedesigner von Pixel Multimedia zusammen und dachten sich drei erschreckend glaubwürdige Konflikte in Kolumbien, Lybien und Russland aus. Insgesamt 45 Missionen wurden für das Spiel entworfen. Zwar geht es letztendlich auch nur darum, möglichst viele Feinde zu eliminieren, durch zu beschützende Einheiten und fliegerisch anspruchsvolle Geländeformen haben es die Israelis aber geschafft, Abwechslung zu erzeugen.



Vor allem in der Wüste wirken Fahrzeuge und Gebäude wie Fremdkörper in der Landschaft. Die höchste Detailstufe kann diesen Effekt vermeiden.

Leichte Kost für Actionfans

Geflogen wird über authentische Landschaften, denen bei näherer Betrachtung leider die Bewaldung fehlt. Zugunsten der Performance wurde auch auf größere Siedlungen verzichtet, dabei ist doch die Möglichkeit zum Versteckspielen eine der wichtigsten Eigenschaften eines Hubschraubers. Demgemäß stehen auch die gegnerischen Einheiten relativ offen auf dem Gelände und nehmen die auf sie abgefeuerten Raketen und MG-Salven dankbar entgegen. Der Hersteller verwendet für AHx-1 nicht die Bezeichnung „Simulation", daher konnte mit gegnerischen Fahrzeugen und Stellungen recht verschwenderisch umgegangen werden. Diese sind nicht völlig doof, der von den wenigen Treffern angerichtete Schaden ist jedoch gering. Eigene Treffer hingegen enden fast immer mit der Zerstörung des Gegners, so daß Actionliebhaber voll auf ihre Kosten kommen.

Einstiegsschwierigkeiten

Die Steuerung der Viper verlangt den kombinierten Einsatz von Joystick und Tastatur, über 30 wesentliche Tastenkombinationen muß der Spieler beherrschen. Die Funktionen liegen leider auf recht ungewöhnlichen Tasten und das Zuordnen von Tasten zu Joystickknöpfen ist eine Wissenschaft für sich. Erst wenn man die Bedienung und die Steuerung des Hubschraubers im Griff hat, sollte man sich an die

Kampagnen wagen. Das integrierte Tutorial mit acht Übungsmissionen hilft dabei nicht weiter, da hier zwar sehr leichte Aufgaben gestellt, aber keine Hinweise auf das wie und warum bestimmter Manöver gegeben werden. Um sich mit Hilfe des Handbuchs die Pilotenlizenz zu erarbeiten, sollte man sich eine gute Woche Zeit nehmen.

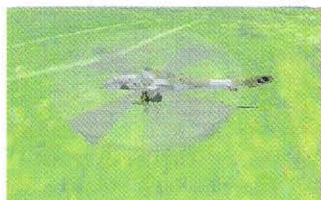
Landvermessung

Wer einen Firmennamen wie Pixel Multimedia wählt, muß mit einer besonders genauen Untersuchung der gebotenen Grafiken rechnen. Daher hat das israelische Softwarehaus vor allem in diesem Bereich gezeigt, daß auch an vergleichsweise exotischen Orten gute Grafikengines erstellt werden können. TGEN heißt das Meisterwerk, das auf den ersten Blick große Ähnlichkeiten mit Novalogics VoxelSpace aufweist. Wie die zu Berühmtheit gekommene Grafikengine bietet TGEN die Möglichkeit, Hügellandschaften ohne das übliche Polygongitter darzustellen. Die aus einzelnen senkrechten Stäben zusammengesetzten Landschaften müssen daher nicht aufwendig weichgerechnet werden, allerdings sind bei großer Nähe stets einzelne Pixel zu erkennen. Darauf wurden dekorativ texturierte Gebäude und Fahrzeuge gesetzt, die trotz der hier verwendeten Polygone nicht als Fremdkörper wirken. Schaltet man zugunsten der Performance einige Details ab, beginnen die Gebäude zu schweben. Für die Gestaltung der Landschaften wurden Satellitendaten eingesetzt, daher schmiegen sich Felder realistisch an Hügelflanken und Straßen verlaufen genau dort, wo man sie vermuten würde. Das Ergebnis des hohen Aufwands ist die vermutlich zweitbeste Grafikengine, die ohne 3Dfx-Karte auskommt. Das in Armored Fist II und Comanche 3 eingesetzte VoxelSpace 2 ist auf Standardrechnern eine Spur schöner und vor allem wesentlich schneller. Zum Nachladen neuer Grafiken legt AHx-1 oftmals eine Denkpause ein, da man den Joystick dabei garantiert bewegt, verliert man leicht die Kontrolle über den Hubschrauber.

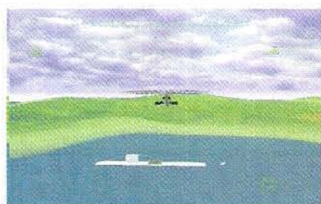
Harald Wagner ■



Auf solchen Satellitendaten basieren die im Spiel genutzten Landschaftsdaten. Auch in geringer Flughöhe profitiert man davon.



Die Außenansicht ist mehr noch als bei Comanche nicht zum erfolgreichen Spielen geeignet.



Die Darstellungsqualität dieses U-Boots wirkt im Vergleich zum Hintergrund etwas peinlich.



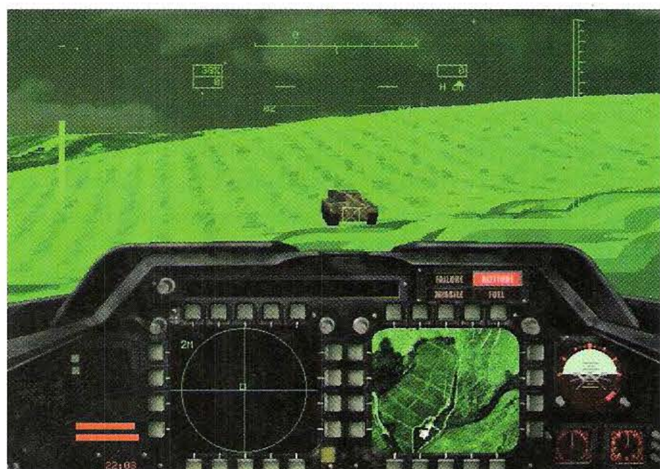
Die schmale Silhouette moderner Kampfhubschrauber macht diese beiden selbst bei Tag und guter Sicht beinahe unsichtbar.

Multiplayer



Mehr als den von 3D-Actionspielen bekannte Deathmatch-Modus hat AHx-l nicht zu bieten.

AHx-1 unterstützt DirectPlay und wäre von dieser Seite aus befähigt, eine unbegrenzte Anzahl von Netzwerkspielern an einem Multiplayerspiel teilnehmen zu lassen. Tatsächlich aber können nur zwei Spieler gegeneinander antreten, nicht einmal ein kooperativer Modus wird angeboten. Der einzige Spielmodus ist das Deathmatch, wo sich die zwei Kontrahenten so häufig wie möglich abschießen müssen. Ein abgeschossener Spieler taucht an einer zufällig gewählten Stelle der Landkarte wieder auf, sehr häufig aber direkt vor der Mündung der gegnerischen MG.



Mit dem Nachtsichtgerät kann man Erhebungen besser erkennen. Bodenobjekte sind fälschlicherweise taghell beleuchtet!

Statement



AHx-1 ist trotz des hohen Actionanteils eine ernstgemeinte Simulation. Selbst im Arcademodus ist die Steuerung der Viper komplexer und gewöhnungsbedürftiger als die von Novalogics Comanche. Wer sich damit und mit den elitären Hardwareanforderungen angefreundet hat, erhält mit AHx-1 eine hohe Anzahl herausragend gestalteter Missionen. Spielerisch von Bedeutung sind allerdings die Geschwindigkeitsschwankungen der Grafikdarstellung, die so manches mal unvermutet einen Einsatz beenden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	2
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium II 300, 32 MB RAM, 4xCD ROM, HD 128 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Simulation

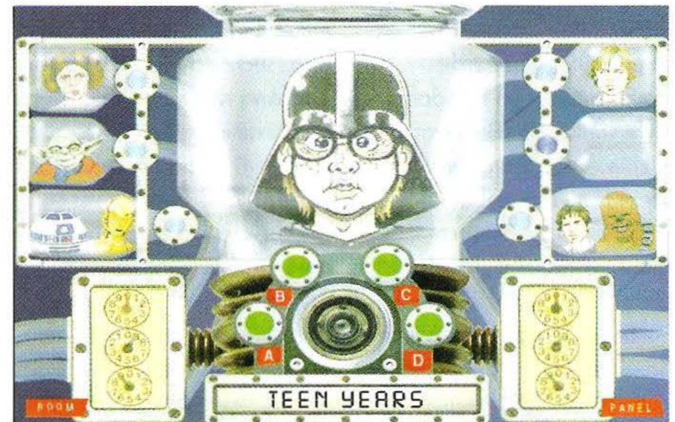
Grafik	85%
Sound	68%
Handling	60%
Multiplayer	70%
Spielspaß	72%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM100,-

Star Warped

Jedi Night

Sie sind Ehrenmitglied des Star Wars-Fanclubs, haben einen Plastik-X-Wing über dem Bett baumeln, auf dem Beifahrersitz Ihres Autos residiert ein Plüsch-Ewok, und Sie huldigen fünfmal am Tag gen Skywalker Ranch? Dann sind Sie vermutlich reif für Star Warped.



Lord Helmchen: Die „Time Machine" zeigt Ihnen, wie Leia, R2-D2, C-3PO, Han Solo, Chewbacca, Darth Vader und Yoda als Teenager ausgesehen haben.

Was haben die Jawas mit Parroty Interactive gemeinsam? Beide handeln mit Schrott. Genauer gesagt mit Programmen, die eigentlich keiner braucht. Diese Spaßvögel haben sich nämlich darauf spezialisiert, just jene Themen Software-mäßig durch den Kakao zu ziehen, deren Fans gemeinhin recht allergisch auf eine Verunglimpfung ihrer Lieblinge reagieren. Bisherige Schöpfungen: P.Y.S.T. (Myst-Persiflage) und The X-Fools (Scully & Mulder-Parodie). Und jetzt sind eben die Star Wars'ler dran, die bereits bei Mel Brooks' Space Balls bewiesen haben, daß sie Spaß verstehen. Letzterer hört aber dann auf, wenn man feststellt, daß die einzelnen Bestandteile von Star Warped (einer uninspirierten Ansammlung von Multimedia-Spielereien) in weniger als einer Stunde abgehakt sind.

Statement



Wenn der Anflug auf den Graben ähnlich erfolgreich verlaufen wäre wie der Angriff von Star Warped auf die Lachmuskeln, hätte man Luke Skywalker von den Wänden des Todessterns kratzen können. Tip: Fürs gute Geld lieber die Special Edition auf Video ausleihen und sich Gags der Marke „Rohrkrepierer" einfach sparen.

Do you feel the farce?

Enthalten sind u. a.: ein Asteroid-Verschnitt (Deathstar Destructor), ein Quiz (U don't no Jedi), ein Geschicklichkeitsspiel (Whack the Ewok), ein 2D-Beat 'em Up (Flawed Fighters), eine Was-wäre-wenn-Quentin-Tarantino-bei-Krieg-der-Sterne-Regie-geführt-hätte-Abhandlung (Scrapped Scripts), ein Yoda-Wahrsage-Automat (Tell U I Win) und eine „Ranchcam" mit intimen Einblicken in die Welt von George Lucas. Schmunzel-Potential hat aber allein die „Time Machine", die Karikaturen von Han, Luke, Yoda, Leia & Co. als Säuglinge und Greise einblendet. Wie schon bei Pyst sind die (Macromedia-)Animationen und (Quicktime-)Videos von bestechend minderer Qualität. Außerdem hat Star Warped ein ähnliches Problem wie Letterman & Konsorten: Manche Anspielungen versteht man mangels Bezug hierzulande einfach nicht – und das dürfte sich auch durch die geplante Eindeutschung nicht ändern. Alles in allem Aspekte, die einem vom Glauben an die Faustregel „20 Mark? Da kann man eigentlich nicht viel falsch machen..." abfallen lassen.

Petra Maueröder



In der Asteroid-Variante „Deathstar Destructor" müssen Sie mit Ihrem Todesstern die herumschwirrenden X-Wings zerballern.



Das haut den stärksten Ewok um: Bei „Whack the Ewok" schubsen Sie vorwitzige Ewoks vom Holzsteg.



„Tankgirl" Leia und Bruder Luke sind nur zwei von sechs Charakteren, die sich beim „Flawed Fighters"-Contest mit Tritten und Schlägen malträtieren.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1	
● SVGA	ModemLink	–	
● DOS	Netzwerk	–	
● WIN 95	Internet	–	
● Cyrix	GeneralMidi	●	
AMD	Audio	●	

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 10 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

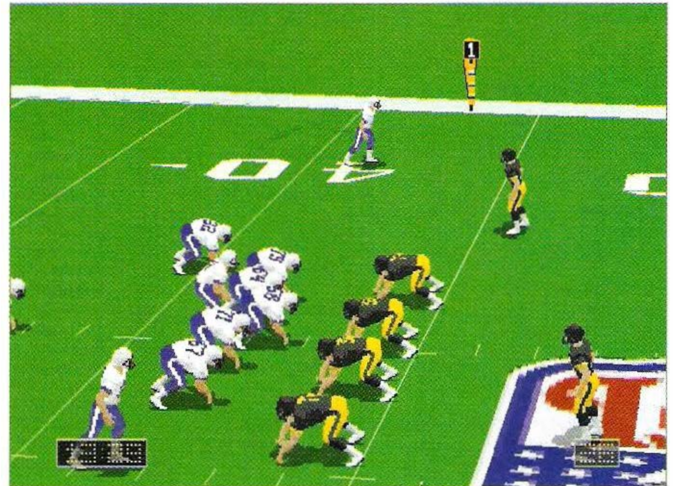
Action	
Grafik	35%
Sound	40%
Handling	55%
Multiplayer	- %
Spielspaß	23%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Parroty
Preis	ca. DM 20,-

DSF Football

Buchführung

Der Privatsender DSF hat in den letzten Monaten mehr Deutschen das Regelwerk des American Football nähergebracht, als alle anderen Medien zusammen. Mit der Sierra-Lizenz DSF Football möchte der Sportsender aus den Zuschauern auch aktive Sportler machen.



Trotz plastischer Spieler, Schattenwurf und dreidimensionaler Stadien wirkt DSF Football sehr künstlich.

Das rundenbasierte Strategiespiel Football hat in Deutschland vermutlich weniger Anhänger als Panzer General, weltweit aber gehört Football zu den populärsten Sportarten. Nachdem bereits etliche Saftwarehäuser vergeblich versuchten, ihre komplexen Footballsimulationen dem deutschen Käufer schmackhaft zu machen, versucht es nun DSF mit einer vergleichsweise einfachen Variante. DSF Football bietet eine recht leichtverständliche Oberfläche, mit der vor jedem Spielzug die Angriffs- oder Verteidigungsvariante ausgewählt werden kann. Anschließend wechselt das Programm in den 3D-Modus, der das Feld und die Spieler in bekannter Manier darstellt. Per Joystick oder Tastatur steuert man einen der eigenen Spieler, welcher das ist, läßt sich aufgrund der mangelhaften Kennzeichnung nur schwer ausmachen.

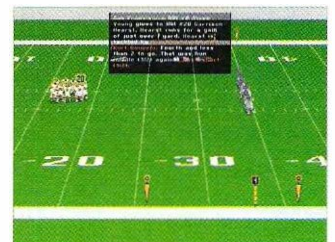
Statement



DSF Football hat etliche Details nicht so benutzerfreundlich gelöst wie das, für einen Review leider zu spät eingetroffene NFL 98 von Electronic Arts. Das Feldspiel hat man zwar schnell erschlossen, Feinheiten wie die Erstellung eigener Spielzüge bleiben den Spezialisten überlassen. Gerade deswegen ist das von Sierra programmierte DSF Football wie geschaffen für eine schnelle Partie in der Mittagspause.

Exakte Pässe

Kennt man die wichtigsten Regeln und vor allem seine eigenen Spielzüge, kann man die Bedienung von DSF Football schnell erlernen. Der Computer läßt auf den Receiver genaue Pässe werfen und plaziert die anderen Feldspieler recht geschickt. Das Bearbeiten des Playbooks, für Anfänger und Profis gleichermaßen von Bedeutung, wurde leider weniger zufriedenstellend gelöst. Für das Erstellen weniger einfacher Spielzüge braucht man etliche Stunden. Electronic Arts Triple Play oder NFL 98 haben diesen Bereich weitaus besser gelöst, dafür ist das Feldspiel eine Spur komplizierter. Die bei DSF Football verwendete Grafik wirkt veraltet, die Spielkommentare entschädigen dafür. Jeder Spielzug wird (nach dem Zug) treffend kommentiert, so daß fast Fernseh-Atmosphäre entsteht.



Nach jedem Spielzug wird ein treffender Kommentar verlesen.



Die fliegende Kamera sorgt nur in seltenen Fällen für Übersicht.



Kleine Schriften und viele winzige Knöpfe machen das Playbook zu einer unsinnig schweren Herausforderung.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 280 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Sportspiel

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	65%
Multiplayer	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-

Disneys Hercules Action-Spiel

Heldenepos

In der Vergangenheit wurden zahlreiche Disneyfilme zu recht enttäuschenden Spielen umgesetzt. Seit Disney die Lizenzen weniger freimütig an Fremdfirmen vergibt, hat die Qualität der meist kindgerechten Spiele endlich das Niveau, das man von dem Softwarehaus erwarten kann.



Dank der Quasi-3D-Umgebung können die zu bewältigenden Aufgaben verschiedene räumliche Tiefen nutzen.

Wie zuletzt bei der Cartoon-Interpretation des Glöckners von Notre Dame befürchtete man auch bei Hercules, daß von der zugrundeliegenden Geschichte nicht mehr allzu viel übrig bleibt. Genauso geht das amerikanische Medienunternehmen allerdings auch mit den eigenen Produkten um: Das Jump&Run hat außer optischen Ähnlichkeiten der Hauptdarsteller nicht viel mit dem Zeichentrickfilm gleichen Namens zu tun. Dies ist fast schon das einzige, was dem Spiel vorzuwerfen ist. Hercules setzt alle Anforderungen an ein modernes Jump&Run auf überzeugende Weise um: Das sehr weiche Parallax-Scrolling wurde mit dreidimensionalen Spielobjekten kombiniert, fast jedes Objekt hat eine spielentscheidende Funktion, und die zahlreichen Mit- und Gegenspieler werden in Cartoonqualität animiert. Die insgesamt neun sehr langen Levels sind mit Hunderten von kleinen Aufgaben vollgestopft und lösen sich so manches Mal von dem üblichen Jump&Run-Prinzip.

Statement



Hercules ist ein rundum gelungenes Jump& Run, das den Spieler trotz der vergleichsweise umfangreichen Levels niemals langweilt. Der Superheld wandert zwar nicht durch die griechische Sagenwelt, die vielen witzigen Ideen, die phantastische Musik und die überzeugenden Grafiken lassen diesen Ausrutscher aber vergessen.

Filmreif

Eines der Highlights des Spiels sind die witzigen Bewegungen der Spielfigur. Ob Hercules einen Fels mit sich herumschleppt, einen Abhang hinaufklettert oder eine Säule zertrümmert, stets ist den Zeichnungen ihre Herkunft anzusehen. Der Audiotrack kann die Qualität der Grafiken sogar noch übertreffen. Über 30 Minuten lang swingt ein Filmorchester fröhliche Musikstücke vor sich hin, die im Spielebereich ihresgleichen suchen. Die Steuerung ist das einzig nennenswerte Manko des Spiels. Fünf Tasten werden für Schlagen, Springen etc. benötigt, ein handelsübliches Gamepad ist damit überfordert und macht den Umstieg auf die Tastatur notwendig.

Harald Wagner ■



Aufstiegshilfen wie diesen Fels muß man selber in der Umgebung finden.



Eine sehenswerte Videosequenz führt in Disneys Hercules Action-Spiel ein.



An einigen Stellen hilft nur noch blanke Gewalt auf dem Weg zum Levelausgang. Meist sind aber kleine Rätsel zu lösen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 46 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 46 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Jump&Run	
Grafik	76%
Sound	90%
Handling	70%
Multiplayer	- %
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Disney Interact.
Preis	ca. DM 90,-

Leben auf der Überholspur – das ist das Motto von Manx TT, der PC-Umsetzung von Segas Arcade-Klassiker. Die todesverachtenden Rennen der lebensmüden Zweirad-Fans auf der Isle of Man waren das Vorbild für das unkomplizierte Rennspiel, das Psygnosis entwickelte.

Manx TT

Hell on Wheels



Die 3Dfx-Version von Manx TT steht dem Arcade-Vorbild in nichts nach und läßt sich auch ohne ein Hydraulik-Motorrad sehr gut steuern.


In der Cockpitsicht kippt das Bild, wenn Sie sich in die Kurven legen.


Am meisten Spaß macht Manx TT im Netzwerk mit bis zu acht Spielern.

Das Gute an Computerspielen ist ja, daß man sich selbst bei den waghalsigsten Manövern nicht verletzen kann. Wenn Sie beispielsweise mit 200 Sachen auf dem Motorrad gegen einen Baum donnern, wirft Sie das zwar im Spiel zurück, nicht aber aus dem bequemen Sessel. Manx TT bietet diesen Vorteil natürlich auch, da Sie so gefahrlos am wohl riskantesten aller Motorradrennen teilnehmen können. Auf der kleinen Isle of Man treffen sich bekanntlich jedes Jahr professionelle Fahrer und solche, die sich dafür halten, zum High-Speed-Stelldichein. Schon seit 1996 läßt Sega auch führerscheinlose Zeitgenossen dieses Abenteuer in den Spielhallen nachempfinden und beschert nach der Umsetzung für den Saturn nun auch den PC-Jüngern eine eigene Version von Manx TT. Die von Psygnosis entwickelte Umsetzung für den PC unterstützt die Chips von 3Dfx Interactive und steht somit zumindest optisch dem Spielhallen-Vorbild in nichts nach.

Flotte Fahrt

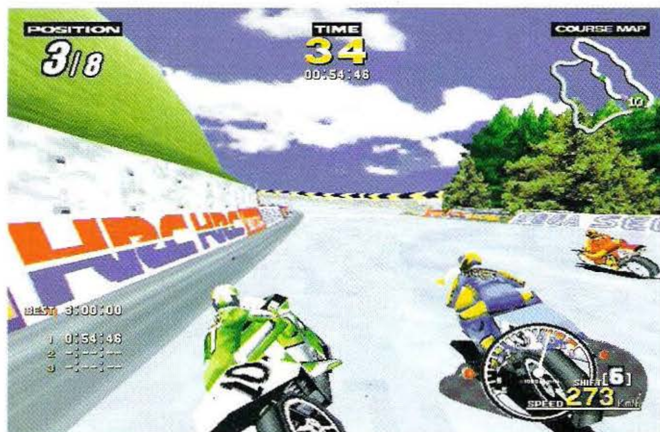
Die rasante Fahrt über die engen Pisten ist schön flott und bringt den Geschwindigkeitseindruck gut rüber, doch auch ohne Zusatz-Hardware verkommt Manx TT nicht zur Dreirad-Simulation. Leider sehr nah am Original ist die Streckenauswahl: Nur die beiden Kurse der Spielhallen-Version stehen zur Auswahl, wobei Sega durch die spiegelverkehrte Variante insgesamt auf magere vier Pisten kommt. Im leichtesten Spielmodus hat man diese vier Varianten auch schon nach einer halben Stunde durchgespielt und gewonnen, so daß nur noch der Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler als Ausgleich bleibt. Sega bietet wenigstens drei neue und deutlich schnellere Superbikes an, wenn Sie im Spielmodus PC alle Strecken zumindest als Drittbester absolviert haben. Sound und Musik sind dagegen sehr gut gelungen und bringen das Bikerfeeling gut rüber.

Florian Stangl ■

Statement



Gegen EAs spaßiges Moto Racer kommt Manx TT im direkten Vergleich einfach nicht an. Fahrverhalten, Sound und Grafik stimmen zwar, doch die arg bescheidene Streckenauswahl läßt längeren Spielspaß einfach nicht zu. Viel zu schnell hat man alle vier Pisten als erster absolviert, und dann versinkt die Motivation in ein schwarzes Loch. Ein Lob gibt's aber für die hervorragende Umsetzung.



Auch ohne 3D-Karte kann sich die Arcade-Umsetzung sehen lassen. Die PC-Version bietet zusätzlich an, die beiden bekannten Kurse spiegelverkehrt zu fahren.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
3Dfx

RANKING

Rennspiel	
Grafik	82%
Sound	79%
Handling	84%
Multiplayer	70%
Spielspaß	65%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis/Sega
Preis	ca. DM 90,-

Daytona USA Deluxe

Crashkurs

Die Rennspielflut reißt nicht ab: Sega schiebt mit Daytona USA Deluxe die erweiterte Fassung des Arcade-Klassikers nach, die mit mehr Strecken und verbesserter Grafik um die Gunst der Käufer wirbt. Doch die dringend nötige Unterstützung von 3D-Grafikkarten fehlt einmal mehr.



Der relativ langsame Bildaufbau und die vielen Polygonblitzer hätten die Unterstützung durch 3D-Grafikkarten dringend benötigt.

Heute noch ist Segas Daytona USA eines der beliebtesten Rennspiele in den Spielhallen. Die drei Pisten sind flott bis extrem anspruchsvoll, das Fahrverhalten zeigt sich wenig realistisch, aber sehr spaßig, und die wirkungsvollen Crashs sorgten für die nötige Schadenfreude. Die PC-Umsetzung litt an der mäßigen Grafik und der etwas anderen Fahrphysik, so daß es an der Zeit für den verbesserten Nachfolger war, diese Fehler auszubessern. Die Deluxe-Edition bietet drei neue Strecken, die zusätzlich zu den drei von der Arcade-Version wählbar sind, und acht Stock Cars mit unterschiedlichen Fahreigenschaften. Wieviel Bodenhaftung, Beschleunigungsvermögen und Höchstgeschwindigkeit Sie benötigen, hängt natürlich auch von der zu fahrenden Strecke ab. Die drei neuen Kurse sind deutlich kurviger als die Arcade-Tracks und erfordern auch eine andere Fahrweise. Auffallend realistisch ist das Fahrverhalten auch in der Deluxe-Version nicht, doch für ein Actionspiel lassen sich die acht PS-starken Boliden ausreichend variabel um die vertrackten Kurven wuchten und auch mal leicht querstellen, wenn eine besonders enge Biegung auftaucht.



Die höchst befremdliche Kollisionsabfrage funktioniert in der Außenansicht deutlich besser als mit Cockpitsicht.

Crash oder nicht Crash?

Seltsam mutet nur die eigenartige Kollisionsabfrage an, die gerade bei der Sicht aus dem Cockpit so gut wie nicht vorhanden ist. Rammen Sie so einen anderen Wagen, fahren Sie durch ihn hindurch, ohne nennenswert abgebremst zu werden oder ins Schleudern zu geraten. Aus den beiden Ansichten von außen merkt man einen Crash dagegen deutlicher. Somit unterscheidet sich die Deluxe-Version erheblich vom Fahrgefühl des Arcade-Vorbilds, und das nicht gerade positiv. Größter Kritikpunkt der Deluxe-Version ist die Grafik, die leider (noch) ohne 3D-Unterstützung auskommen muß. In SVGA mit 16 Bit Farbtiefe reicht ein P200 gerade mal aus, um die Wagen ordentlich steuerbar über die Pisten zu scheuchen, doch die sensationell großen Polygonblitzer und die groben Texturen sind nicht gerade eine Wohltat fürs Auge. Mit nur 256 Farben sieht Daytona USA Deluxe nicht wesentlich schlechter aus, ist aber ein gutes Stück schneller. Soundmäßig gibt es dagegen wenig zu bemängeln, die rockigen Audio-Tracks sind schön fetzig und die Motorensounds angenehm fett und rauh. Eine nette Verbesserung ist der Split-Screen-Modus für zwei Spieler an einem Rechner und die Netzwerk-Option für Rennen zu acht, wobei dann die Hardwareanforderungen generell um 30 Prozent höher liegen.

Florian Stangl ■



Immer wieder schön: Die herrlichen Überschläge in Daytona USA.

Statement



Trotz der kleinen Verbesserungen ist Daytona USA Deluxe eine Enttäuschung. Mit 3D-Kartensupport und Force Feedback-Unterstützung wäre es sicher ein echter Hit geworden, doch so überwiegen die technischen Mängel und die seltsame Kollisionsabfrage. Da Sega zumindest einen kostenlosen Patch für Direct3D angekündigt hat, besteht ja noch begründete Hoffnung auf baldige Besserung.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	2
SVGA		ModemLink	2
DOS		Netzwerk	8
WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	
AMD		Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
in Vorbereitung

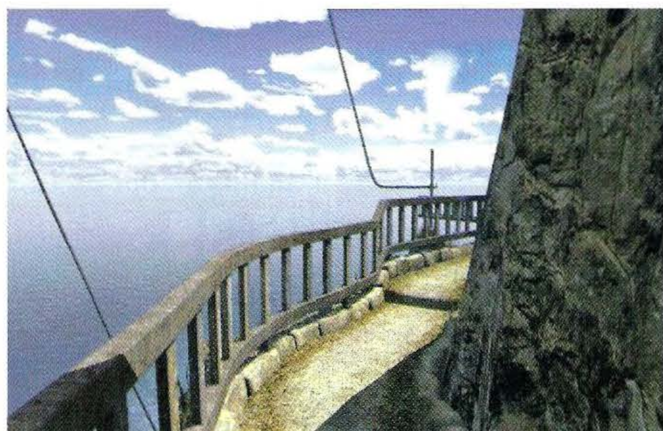
RANKING

Rennspiel

Grafik	69%
Sound	74%
Handling	72%
Multiplayer	- %
Spielspaß	62%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-







Paradiesische Landschaften und eigenartige Gebäude prägen das Bild der Inselkette Riven. Leider bekommt der Spieler hier kein „Raffaelo" serviert, sondern nur schwer verdauliche Kopfnüsse.

Riven – The Sequel to Myst

Kopfnüsse

Wenn Sie das CD-ROM-Adventure Myst nicht gespielt haben, zählen Sie zu einer Minderheit. Über 3 Millionen Exemplare sollen in den vergangenen drei Jahren über die Ladentheke gewandert sein. Wer sich die alten Testberichte von 1994 durchliest, kann sich darüber höchstens wundern. Das Spiel erhielt nur mittelmäßige Bewertungen und wurde wegen seines trägen Gameplays und schwer nachvollziehbarer Rätsel kritisiert. Über drei Jahre lang arbeitete Hersteller Cyan an einer Fortsetzung, die nun die klaffende Lücke zwischen Produktqualität und Verkaufszahlen schließen soll.

Riven – The Sequel to Myst beginnt dort, wo der Vorgänger endete. Wir erinnern uns: Am Anfang von Myst wurde der Spieler von einem Zauberbuch auf das gleichnamige Inselreich teleportiert. Dort härte er von den verfein-

deten Brüder Sirrus und Achenar, die ihrerseits in zwei Zauberbüchern ähnlichen Typs gefangen saßen. Die Suche nach den fünf fehlenden Seiten, die den Schlüssel zur Befreiung der Brüder darstellten, endete mit der glücklichen Rückkehr in die reale Welt. Das magische Buch allerdings, das dem siegreichen Myst-Spieler ins Diesseits gefolgt war, war fürs erste spurlos verschwunden. Es ist nicht schwer zu erraten, bei wem der Foliant plötzlich auftaucht: bei Ihnen natürlich. Nachdem Sie das Buch genauer unter die Lupe genommen haben, werden Sie ein erneutes Mal in die Parallelwelt gebeamt. Glücklicherweise ist kein Myst-Vorwissen vonnöten, um sich auf den fünf Inseln des geheimnisvollen Königreiches zurechtzufinden. Im Gegensatz zum Vorgänger steht das finale Spielziel sogar von Beginn an fest: Es gilt, wichtige Vorbereitungen für eine Evakuierung aller Bewohner Rivens zu treffen – dazu zählt unter anderem, den Tyrannen Gehn mit Hilfe eines magischen Druckerzeugnisses dingfest zu machen. Nach seiner Ankunft auf Riven muß der Spieler zunächst einmal tatenlos zusehen, wie ihm das dazu benötigte „Gefängnisbuch" von einem Rebellen aus den Händen gerissen wird. Mit leeren Taschen begibt man sich also auf den langen Weg durch das sechs CD-ROM umspannende Abenteuer. Schon während der ersten Ausflüge ins Landesinnere fällt auf, daß sich seit dem ersten Teil recht wenig verändert hat. Nach wie vor kommt die alte, nicht-dynamische Maussteuerung zum Einsatz – der Cursor verwandelt sein Aussehen dabei ausschließlich, um Ausgänge anzuzeigen, nicht aber, um auf irgendwelche Gegenstände, Schalter oder sonstige Interaktionsmöglichkeiten hinzuweisen. Auch grafisch hat sich nichts Weltbewegendes getan. Zwar bestechen die über 4.000 verschiedenen Bilder (laut Hersteller) durch ihren erstklassigen Renderlook, neue Techniken haben die Designer aber dezent ignoriert. Wer sich auf 360°-Grad-Kopfbewegungen, flüssige Überblendungen oder ähnliches gefreut hat, wird von der überwiegend stehenden Hi-Color-Grafik also herb enttäuscht. Etwas Bewegung ist freilich schon im Spiel. Beispielsweise verblüffen die vielen Lichtspiegelungen und Reflexionen auf Wasseroberflächen den Betrachter – und auch an den Videoeinblendungen in einer Gesamtlänge von über drei Stunden kann rein technisch nichts bemängelt werden.

Masse, Masse, Masse

Nur unbedeutende Korrekturen gab es auch beim Aufbau der vielen, vielen Rätsel. Gerade hier unterschied sich Myst einst gravierend vom Gros der Adventures. Der Spieler mußte immer wieder beweisen, daß er sich in seltsame Maschinen und undurchsichtige Mechanismen hineindenken konnte. Unterstützt von sehr vagen Hinweisen mußte er die Wirkungsweise von Hebeln, Schaltern und Reglern austesten und in dicken Wälzern oder gekritzelten Skizzen nach irgendwelchen Hilfestellungen suchen. Dieses Konzept wurde erwartungsgemäß nicht angetastet: Man drückt auf Knöpfen herum, öffnet Leitungsventile und setzt auf Verdacht die eine oder andere Maschine in Gang, deren Wirkungsweise man erst geraume Zeit später begreift. Da die Einzelteile vieler Puzzles scheinbar wahllos über die vielen Locations verteilt sind, sollte man mehrere Paar guter Wanderschuhe im Gepäck haben – die begehbare Fläche des Inselstaates Riven ist laut Herstellerangabe nämlich zehnmal so groß wie die des Vorgängers. Die Gesamtzeit, die ein durchschnittlicher Spieler für die Lösung braucht, kann deshalb auch nur grob geschätzt werden: Der Aufenthalt dürfte ungefähr doppelt oder dreimal solange dauern wie einst in Myst.

Thomas Borovskis ■



Obwohl man die stehenden Grafiken mit einigen netten Effekten (Spiegelungen usw.) aufpoliert hat, blieb eigentlich alles beim alten.

Statement



Seit Juni 1994 weiß ich, was in einem Wetterfrosch vorgehen muß, wenn er auf der obersten Sprosse sitzt und es trotzdem schüttet wie aus Eimern. Ich hätte niemals – aber wirklich niemals – erwartet, daß sich ausgerechnet Myst zu einem Megaseller dieser Größenordnung entwickelt. Warum auch – bis auf den reizvollen Renderlook sehe ich keinen einleuchtenden Grund dafür. Die Verkaufszahl von über drei Millionen Exemplaren macht es aber durchaus verständlich, daß Cyan an seinem Erfolgsrezept nichts geändert hat. Das, was der begeisterte Myst-Spieler so liebt, etwa die hochauflösenden Rendergrafiken, der atmosphärische Soundtrack oder die Masse an seltsamen Knobelaufgaben, wurde weiter ausgebaut. Für Vertreter dieser Spielergattung kann ich deshalb nur sagen: Daumen hoch - das Kind ist genau der Vater! Wer dagegen herkömmliche Adventures favorisiert, prallvolle Inventories liebt und auch mal gerne einen 3D-Panoramablick über die eigene Schulter wogt, wird herb enttäuscht sein. Die Grafik ist zwar schön – aber todlangweilig –, die Story ist zwar episch – aber ziemlich wirr – und die Puzzles sind zahlreich – aber für mich völlig weltfremd.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	–
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 210 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	82%
Sound	75%
Handling	40%
Multiplayer	– %
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cyan/Red Orb
Preis	ca. DM 100,-


MICHELIN
Audi
MICHELIN
CANO
CANO
tom 96
9
RMA
MITSUBISHI
MICHELIN
K7 MRE
CLN
TOTAL
39
PEUGEOT
ESSO
MICHELIN

AWARD PC Games

International Rally Championship

Landpartie

Michael Schumacher, sein Bruder Ralf und Heinz-Harald Frentzen – prominente Rennfahrer, deren Bekanntheitsgrad zumindest in Deutschland kaum zu schlagen ist. Doch wer erinnert sich an Walter Röhrl? Obwohl es sich um eine Legende des Motorsports handelt, erntet man bei seinem Namen oft nur ratloses Schulterzucken. Heutzutage sind eben alle Augen auf die Formel 1 gerichtet, der Rallye-Sport findet auf einem Nebenschauplatz statt.



Wenn man sich für die Außenansicht entschieden hat, braucht man dennoch nicht auf den Rückspiegel verzichten – Sinn macht er aber nur im Actionmode.



Sie können nicht nur über Netzwerk oder Nullmodem gegen menschliche Mitspieler antreten, sondern auch per Splitscreen an einem PC.

Das von Magnetic Fields im Auftrag von Europress entwickelte und von Orange Entertainment in Deutschland vertriebene International Rally Championship soll diesen unbefriedigenden Zustand nun endlich beenden – zumindest auf dem Markt für Computerspiele.
Es handelt sich um den offiziellen Nachfolger zu Rally Racing 97, das sowohl hierzulande als auch weltweit sehr erfolgreich war. Knapp ein Jahr lauschten die Entwickler den Vorschlägen der Spieler und beschäftigten sich mit Verbesserungen und sehr viel Detailarbeit.
Gespielt wird entweder mit der Tastatur, einem Joystick oder aber auch mit einem Lenkrad, mit dem natürlich am meisten Spaß aufkommt. International Rally Championship kann als Simulation gespielt werden, mit allen dazugehörigen Pannen am Fahrzeug, Reparatureinsätzen und Fahrzeugeinstellungen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, es als actionlastiges Rennspiel zu konfigurieren. In diesem Fall fährt man nicht um schnelle Rundenzeiten, sondern direkt gegen andere Piloten – inklusive Kollisionen und Ausbremsmanövern. Wie man International Rally Racing einsetzen möchte, bleibt also vollkommen dem Spieler überlassen. Im Netzwerk werden allerdings die meisten auf die actionreiche Variante zurückgreifen. In diesem Fall können bis zu acht Spieler über die Pisten jagen, es kann aber auch zu zweit an einem Rechner per Splitscreen oder über Nullmodem gespielt werden.

Gutmütiges Fahrverhalten

Die einzelnen Strecken verfügen über vielfältige Straßenverhältnisse. In Finnland hat man mit Schnee und Eis zu kämpfen, in Indonesien hingegen mit Rollsplitt und Matsch. Diese Unterschiede machen sich natürlich auch im Fahrverhalten bemerkbar – vor allem, wenn sich innerhalb eines Kurses der Straßenbelag verändert: Der Wagen gewinnt oder verliert plötzlich an Bodenhaftung, gefühlvolles Gegenlenken wird erforderlich. Generell wurde in die Physik sehr viel Arbeit investiert. So sollte man beispielsweise auf regennasser Fahrbahn darauf verzichten, gleichzeitig zu bremsen und zu lenken – man rutscht unweigerlich geradeaus. Schießt man mit zu hohem Tempo in eine Kurve, so driftet man erbarmungslos in Richtung Leitplanke. Dennoch hätte das Fahrverhalten etwas „giftiger" ausfallen können, denn nach ein paar Trainingsrunden hat man jeden Wagen fest im Griff. Nur selten verliert man komplett die Kontrolle, landet auf dem Seitenstreifen oder überschlägt sich.
Zumindest mit einem variablen Schwierigkeitsgrad hätte man hier ausgebufften Piloten und Simulations-Experten entgegenkommen können, ohne für Anfänger und Gelegenheitsspieler Motivationsblockaden aufzubauen.

Jagd nach Rundenzeiten

International Rally Championship bietet die üblichen Spielmodi. Man kann sich entweder für ein schnelles Einzelrennen entscheiden oder auf die Jagd nach Rundenrekorden gehen. Das Highlight ist aber die Weltmeisterschaft. Unterteilt in mehrere Gruppen, tritt man in diesem Modus gegen mehr als 150 Fahrer an – auch wenn man das Teilnehmerfeld nie richtig zu Gesicht bekommt, denn es geht ausschließlich um

Die Wagen

Neun verschiedene Fahrzeuge stehen Ihnen zur Verfügung. Alle aus dem Motorsport bekannten Marken sind dabei vertreten:



Mitsubishi Lance Evolution 4



Proton Wira



Volkswagen Golf GTi 16 V



Subaru Imprezza Turbo



Renault Maxi Megane



Skoda Felicia



Ford Escort World Rally Car



Toyota Corolla World Rally Car



Nissan Almera GTi



Aus der Ich-Perspektive wirkt das Spiel noch rasanter, Kurven lassen sich aber aufgrund der extrem hohen Geschwindigkeit erst spät erkennen.





Im Vergleich zum Vorgänger wurden die Auslaufzonen verbreitert.

schnelle Zeiten. Insgesamt muß man sich durch 30 Etappen kämpfen – einige Abschnitte nehmen mehr als 15 Minuten in Anspruch, ohne sich dabei zu wiederholen. Diese Passagen fordern nicht nur den Piloten, sondern vor allem das Material: Während der Fahrt über Stock und Stein wird ständig eingeblendet, welche Bestandteile des Wagens gerade ramponiert worden sind. Sehr beliebt sind natürlich Schäden am Motor und Turbo, schließlich verfügt kein Fahrzeug über einen Drehzahlbegrenzer. Bei Gefällestrecken sollte sich deshalb die Begeisterung über die ständig steigende Höchstgeschwindigkeit in Grenzen halten. Vielmehr muß man das Gaspedal mit viel Gefühl behandeln und vielleicht sogar ein wenig zurücknehmen, um dem Motor kleine Verschnaufpausen zu gönnen. Es kann aber auch wegen scheinbar unwichtiger Details zur Katastrophe kommen. Sind beispielsweise die Scheinwerfer beschädigt worden und werden nicht vor dem nächsten Nachtrennen repariert, so tappt man völlig im Dunkeln und muß sich vorsichtig vorantasten. Schäden machen sich generell bemerkbar, wenn eine bestimmte Schwelle überschritten ist. So zieht der Wagen nach links oder rechts, wenn die Lenkung angeschlagen ist. Beim Schalten springt das Getriebe automatisch in den Leerlauf, so daß mehrmals manuell nachgeholfen werden muß.

Wartungsarbeiten

Nach einer Etappe kann man sich entscheiden, welche Teile überholt werden sollen. Balken zeigen an, in welchem Zustand sich beispielsweise die Kühlung, die Elektrik, der Motor oder die Lenkung befindet – außerdem wird die benötigte Wartungszeit ausgegeben.
Dieses Element sorgt für die höchste Spannung im Spiel, denn ein falscher Handgriff des Mechanikers kann das vorzeitige Ausscheiden bedeuten. Es muß deshalb ständig abgewägt werden, welche Arbeiten Priorität genießen und welche vielleicht beim nächsten Stopp ausgeführt werden können. Insgesamt stehen 30 Minuten für Reparaturen zur Verfügung. Man kann allerdings wertvolle Minuten in die nächste Runde retten, wenn man nicht die gesamte Zeit in Anspruch nimmt.
Darüber hinaus gibt es zahlreiche Möglichkeiten, das Fahrzeug auf die jeweilige Strecke abzustimmen. Besonders wichtig ist hier die Getriebeübersetzung, aber auch den Stoßdämpfern und der richtigen Reifenwahl sollte Beachtung geschenkt werden.

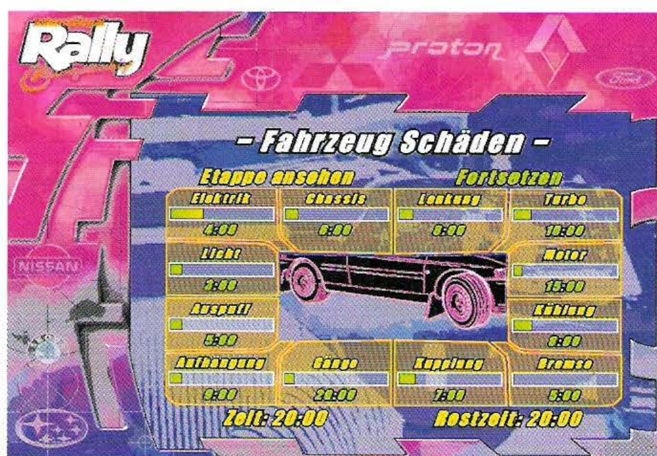
Verbesserungswürdige Präsentation

In puncto Grafik hat sich im direkten Vergleich zum Vorgänger nicht viel verändert. Die Engine ist nicht schneller, aber auch nicht langsamer geworden. Ab einem Pentium 133

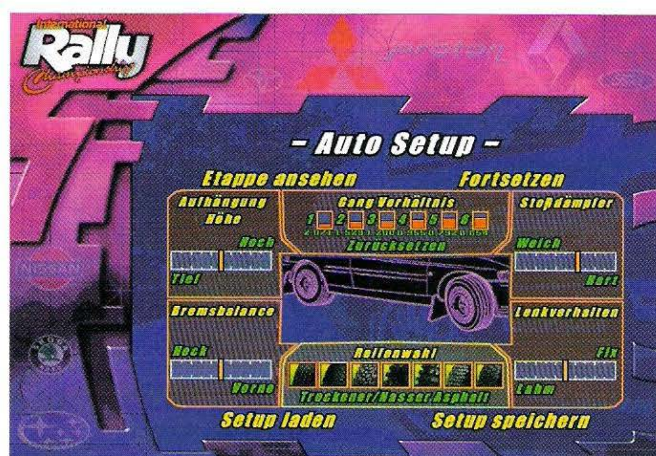


Zwar wurden den Objekten am Straßenrand diesmal mehr Beachtung geschenkt, allerdings sind diese immer noch nicht animiert.

AWARD PC Games



Nach einem Rennen können Sie die Mechaniker bestimmte Bestandteile des Wagens überholen lassen. Es steht aber nur wenig Zeit zur Verfügung.



Vor einem Rennen legen Sie Details wie die Bremsbalance, Aufhängung und Getriebeübersetzung fest. Auch die Reifenwahl spielt eine große Rolle.

läßt sich International Rally Championship mit hochauflösender Grafik spielen, darunter muß mit groben Pixeln vorliebgenommen werden. Allerdings kommt es auch auf die angewählten Optionen an: Wer bei Nachtfahrten auf die leuchtenden Scheinwerferkegel der konkurrierenden Kollegen und auf einen realistischen Schattenwurf nicht verzichten kann, muß über eine schnellere Maschine verfügen.
Abhilfe verschafft hier eine 3D-Beschleunigerkarte, die über DirectX5 angesprochen wird. Es wird nicht auf spezielle Features individueller Karten zurückgegriffen, so daß sich die Anzahl der Effekte in Grenzen hält und lediglich ein Geschwindigkeitvorteil spürbar wird. Hier hätte man noch ein wenig mehr Zeit investieren können. Aber vielleicht erwartet uns ja noch ein Patch. Genauere Aussagen konnten vor Redaktionsschluß nicht in Erfahrung gebracht werden.
Eine deutliche Verbesserung zum Vorgänger sind die nun vorhandenen „Auslaufzonen". Gab es bei Rally Racing 97 lediglich schmale Straßen und enge Gassen, so besteht jetzt endlich die Möglichkeit, auch einmal von der regulären Strecke abzukommen und nicht gleich gegen eine „unsichtbare Barriere" zu stoßen. Einziger Kritikpunkt: Manche Wälder wirken rein optisch extrem flach, und der Wagen prallt ab, anstatt sich zu verhaken. Außerdem wurde darauf verzichtet, Objekte am Streckenrand zu animieren, Zuschauer beobachten das Geschehen regungslos.

Gelungene Soundeffekte

Die musikalische Untermalung paßt zur Atmosphäre, die ein Rennspiel verbreiten soll. Wer während des Spiels darauf verzichten möchte, kann sie aber auch ausschalten und sich auf die gelungenen Soundeffekte konzentrieren. Dabei ändert sich der Klang der Motoren, wenn man die Ansicht wechselt. Von außen klingen die Motoren eher hell und kreischend, aus der Ich-Perspektive hingegen etwas rauher und bulliger. Vor allem an Kleinigkeiten, wie das leicht schleifende Geräusch, das beim Durchrutschen eines Ganges auftritt, wurde gedacht. Sehr wichtig für das Gameplay ist der Co-Pilot: Die nächste Kurve wird nicht nur anhand eines kleinen Pfeiles angezeigt, man wird auch per Sprachausgabe informiert.

Oliver Menne

Der Editor

Mit dem mitgelieferten Strecken-Editor läßt sich binnen weniger Minuten eine neue Etappe erstellen. Man wählt lediglich das grafische Grundthema (einer der vorgegebenen Strecken) und konstruiert dann Kurven und Schikanen, Schlammlöcher und andere Gemeinheiten. Auch das Wetter, die Tageszeit und die Anzahl der Runden lassen sich mit wenigen Tastaturkommandos festlegen.



Statement



International Rally Racing ist ein würdiger Nachfolger von Rally Racing 97. Das Fahrverhalten wurde solide umgesetzt, böse Schnitzer findet man eigentlich kaum. Das gilt auch für die Grafik: Vor und nach einer Etappe werden stimmungsvolle Videosequenzen präsentiert, das Rennen selbst weiß optisch ebenfalls zu überzeugen – lediglich die Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten hätte üppiger ausfallen können. Schade ist eigentlich nur, daß der Arcade-Modus nicht mit der Simulation mithalten kann, denn alleine macht International Rally Racing aufgrund des „Storymodes" (Weltmeisterschaft) einfach mehr Spaß als gegen menschliche Mitspieler.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 30

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Rennspiel	
Grafik	75%
Sound	78%
Handling	88%
Multiplayer	79%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Orange Ent.
Preis	ca. DM 80,-

Der Mann ist Anfang 40, von Beruf „Legende", hat zusammen mit Bill Stealey den Branchenriesen MicroProse gegründet und gilt als einer der wenigen Entwickler, bei dem Hunderttausende spontan sagen: „Ist das nicht der, der damals...?" Genau der: Von Sid Meier stammen Klassiker wie Pirates!, Railroad Tycoon, Colonization, Civiliziation 1 und 2, F-15 Strike Eagle, F-19 Stealth Fighter und Silent Service. Mit seinen Spielen haben die meisten Strategie-begeisterten PC Games-Leser mehr Zeit verbracht als mit den Programmen jeder anderen Designer-Persönlichkeit (abgesehen vielleicht von Peter Molyneux). Als „Director of Creative Development" des Electronic Arts-Labels Firaxis verwirklichte er nun nach eigenem Bekunden eine Art Lebenstraum und schließt damit ganz nebenbei eine echte Marktlücke: Sid Meiers Gettysburg! (kurz: SMG) ist ein benutzerfreundliches, grafisch ansprechendes Echtzeitstrategiespiel zum Thema „Amerikanischer Bürgerkrieg".

Und es geht doch!

Was muß passieren, damit ein verschlafenes Nest im Süden Pennsylvanias in die Geschichtsbücher eingeht und die Bewohner vor Stolz fast platzen, wenn die Sprache auf die Historie ihres zum Freilandmuseum mutierten Städtchens kommt? Vom 1. bis 3. Juli 1883 tobte in Gettysburg die sowohl blutigste als auch „berühmteste" Schlacht des Sezessionskrieges (1861-1865), als die rebellischen Südstaatler unter General Lee auf die Truppen der Vereinigten Staaten prallten. Zu keiner anderen Schlacht wurden mehr Bücher, wissenschaftliche Abhandlungen und letztlich Computerspiele veröffentlicht.

Sid Meiers Gettysburg!

Die Stunde der Patrioten

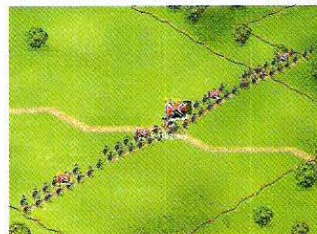
Meine Güte, wer spielt denn Schlaftabletten wie Civil War General, American Civil War oder „Die große Schlacht um Gettysburg"? Spotten Sie nicht – beim Einlegen der Gettysburg-CD-ROM macht sich tatsächlich so etwas wie Ehrfurcht im Raum breit. Denn dies ist kein normales Strategiespiel um den Amerikanischen Bürgerkrieg. Es ist „Sid Meiers Gettysburg!"...

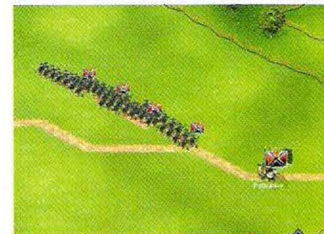


SMG gilt allerdings insofern als Premiere, als es das erste Echtzeitstrategiespiel zu diesem Thema darstellt. Wenn die Einheiten einen Hügel hinaufschnaufen und dafür länger als gewöhnlich brauchen, dann werden Ihnen diesmal halt nicht die Hexagons zusammengestrichen, sondern das Tempo der notdürftig animierten Kameraden verlangsamt sich deutlich. Andernorts spurten Soldaten im Gleichschritt über die Wiese, Kanonenkugeln schlagen ein, und eingeschüchterte Truppen treten die Flucht an – all diese Vorgänge kann ein rundenorientiertes Strategiespiel mit seinen Icons natürlich nur in begrenztem Maße rüberbringen. Das 3D-Terrain macht deutlich, daß sich die Reichweite der Artillerie-Geschütze erhöht, wenn man sie auf einem der zahlreichen Hügel rund um Gettysburg aufstellt. Auch der Untergrund spielt eine wesentliche Rolle: Wälder und Plantagen bieten Schutz vor Kugeln und Kanonen, bremsen aber den Vormarsch der Einheiten.









Ein Commander erleichtert die Koordination der Regimente: Die dazugehörigen Truppen formieren sich beim Klick auf das jeweilige Icon automatisch. Rechts unten wird beispielsweise die „Reise-Formation" eingenommen.

Beide Seiten der Medaille

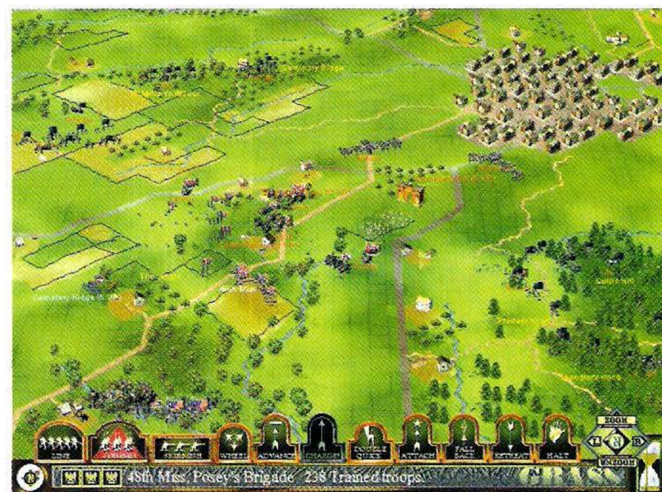
Wie funktioniert SMG? Grundlage ist ein akkurates 3D-Abbild der Gegend um Gettysburg im Jahre 1863. Wer sich etwas mit der Materie auskennt, wird beim Anblick berüchtigter Locations wie Little Round Top, McPherson's Ridge, Cemetery Hill, Seminary Ridge, Peach Orchard und Pickett's Charge leuchtende Augen bekommen. Unabhängig davon, ob Sie eines der 40 Szenarios (angelehnt an historische Begebenheiten) oder die komplette Schlacht durchspielen, erläutert ein Briefing zunächst Art und Standort Ihrer wichtigsten Streitkräfte sowie die Missionsziele. Meist geht es darum, eine genau definierte Stellung zu halten oder einen strategisch wichtigen Punkt (Gebäude, Hügel, Brücke usw.) zu erobern. Das Schlachtfeld läßt sich aus acht Himmelsrichtungen einsehen und in sechs Stufen verkleinern und vergrößern, so daß einem auch bei mehreren tausend beteiligten Soldaten kein Schußwechsel entgeht. Anders als bei herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen kontrollieren Sie nicht jede Einheit separat, sondern stets ganze Truppenteile („Brigaden"). Eine Brigade besteht aus mehreren Regimenten und wird von einem „Commander" befehligt; dieser Commander ermöglicht das gleichzeitige Manövrieren mehrerer Regimente und wirkt sich positiv auf die Moral der Mannschaft aus. Aus Gründen der Performance und Übersichtlichkeit steht ein Sprite innerhalb des Regiments für jeweils 40 Soldaten.

Komfortabel und intuitiv: die Steuerung.

Jede Mission läuft in regulierbarer Echtzeit ab (fünf Stufen) und beginnt bzw. endet zu einer genau vorgebenen Uhrzeit; in der rechten unteren Ecke wird Ihnen angezeigt, wieviel Zeit Ihnen noch verbleibt. Besonderheit: Falls eines der „Objectives" in der Schlußphase



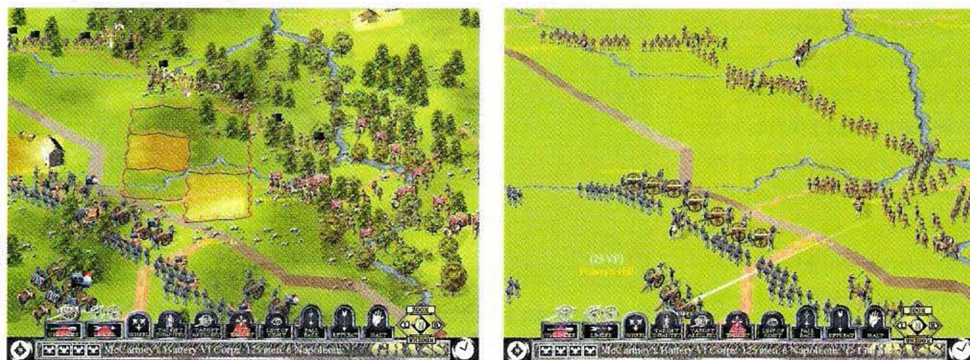
„DoubleQuick" läßt Einheiten im Eiltempo zum anvisierten Ziel spurten. Nachteil: hohe physische Belastung.



Das einblendbare Gitternetz über dem Terrain zeigt deutlich die Höhenunterschiede der hügeligen Landschaft rund um Gettysburg. Auf diese Weise läßt sich z. B. die Frage „Wo postiere ich meine Artillerie?" leicht beantworten.

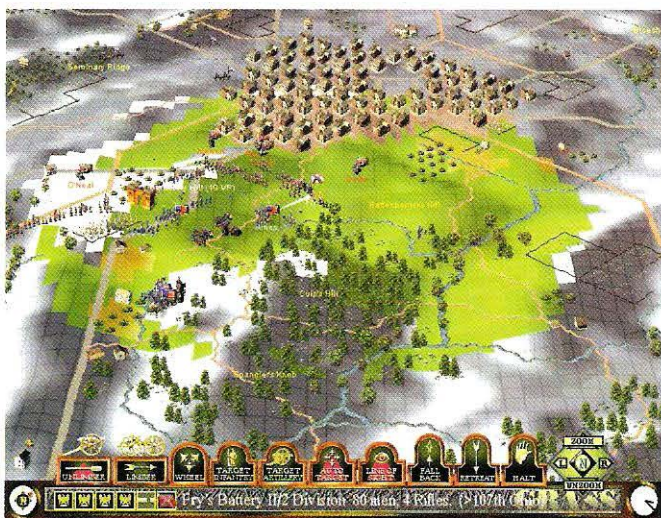
Gute Perspektiven

800x600 Bildpunkte bei 256 Farben bringt die Firaxis-Engine zustande; beim Scrollen der Karte nach unten wird ein 3D-Effekt hingetrickst, indem Objekte zum oberen Bildschirmrand hin kleiner dargestellt werden. Egal ob Ihr PC gerade mal die Mindestanforderungen erfüllt oder mit einem P200, 32 MB RAM und einer fixen Grafikkarte ausgerüstet ist: Texturen, Vegetation und Gebäude werden beim Verschieben des Bildausschnitts grundsätzlich ausgeblendet.



man in den niedrigeren der vier Schwierigkeitsgrade noch relativ wenig: Allein durch Masse gewinnt man so ziemlich jedes Scharmützel. Schraubt man die KI nach oben, ist es beim Anblick massiver Gegenwehr mit dem Kampfgeist plötzlich nicht mehr allzuweit her – man wird eingekreist und hat seine liebe Not, resignierte Truppenverbände wieder zu motivieren. Wie beim Fußball entscheiden in erster Linie Taktik und Aufstellung: Reicht die Manpower, um einen direkten Angriff auf den Flußübergang durchzustehen, oder versucht man's lieber über die Flügel? Wie kann man die Position halten, bis Nachschub eintrifft? Verteilt man die Einheiten über die gesamte Front und geht man damit das Risiko eines Konters ein, falls der Feind an einer Stelle durchbricht? Ist man gut vorbereitet, wenn die eigene Artillerie von der gegnerischen Infanterie aufgemischt wird? Daß man sich über solche Eventualitäten wirklich Gedanken macht, dafür sorgt der Computergegner.

den Besitzer wechselt, geht die Mission automatisch in die Verlängerung. Mittels Click & Drag (Einheit anklicken, Maustaste festhalten, und den Richtungspfeil zum Reiseziel ziehen) verlegt man Regimente von einem Ort zum anderen; Icons am unteren Bildschirmrand ändern Formation und Blickrichtung, laden Kanonen auf und ab, befehlen das bedingungslose Verteidigen einer Position oder lassen die Karte rotieren. Die Regimente sind zum Teil „programmierbar": Sie geben einer Truppe ein Ziel vor und wählen die Formation „Column"; ein weiterer Klick auf den Button „Line" läßt das Regiment beim Eintreffen automatisch die Angriffsstruktur einnehmen. Beim Markieren einer Einheit wird außerdem angezeigt, von welchen Flanken die Einheit angegriffen wird und welches Regiment die Mannschaft ihrerseits unter Beschuß nimmt.



Per Icon blendet man die Reich- und Sichtweite der Artillerie ein.

Und die Moral von der Geschicht'?

Auch die wird berücksichtigt: Schützendes Terrain (Wälder, Plantagen, Felsen), flankierende Truppen oder ein begleitender Commander stärken die Moral, während Artillerie-Feuer von mehreren Seiten selbst die abgebrühtesten Veteranen in Depressionen stürzt. Faktoren wie „Ermüdung" (ausgelöst durch allzu flotte Fußmärsche) werden durch das Streß-System miterledigt; läßt man den Truppen etwas Zeit zur Regeneration, können sie zurück an die Front geschickt werden. Die Schadenstoleranz wird ebenfalls in der Iconleiste eingestellt: Das „Hold"-Kommando läßt Regimente länger an einer Position ausharren, wofür man u. U. massive Verluste in Kauf nehmen muß. Von der Gerissenheit des Computergegners merkt

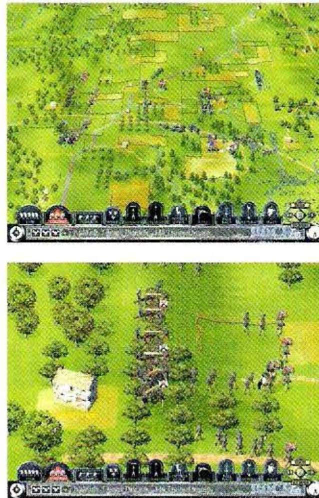
Jetzt wird abgerechnet

Gewonnen hat die Seite mit dem höchsten Punktestand am Ende des Szenarios. Wie viele Punkte Sie bei der Endabrechnung abstauben, ermittelt das Programm mit Hilfe eines recht simplen Systems. Neben den gefallenen Soldaten werden u. a. die VPs (Victory Points) einkalkuliert, die man für das Erobern bzw. Verteidigen bestimmter Standorte erhält; welcher Armee diese

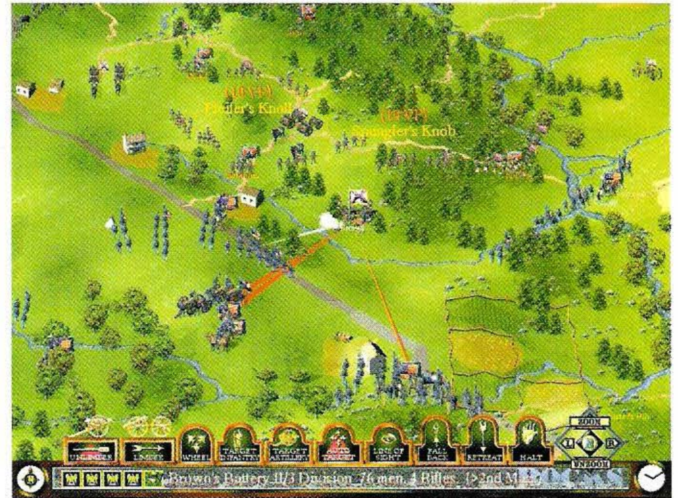
Die Benutzeroberfläche



Stelle „gehört", ergibt sich aus der Anzahl der dort stationierten Infanteristen und Kavalleristen. Hin und wieder wird man gefragt, ob man einen VP-Abzug im Austausch gegen einige Nachschub-Einheiten akzeptiert. Schade: Abgesehen von einem Eintrag in der Highscore-Liste werden Ihre Leistungen nicht durch Orden, Beförderungen o. ä. gewürdigt.



Von „Ganz nah" bis „Ganz fern": SMG bietet sechs Zoomstufen.



Die roten Pfeile signalisieren, daß Ihre Einheit (in diesem Fall Artillerie) gleich von drei Regimenten der „Blauen" bombardiert wird.

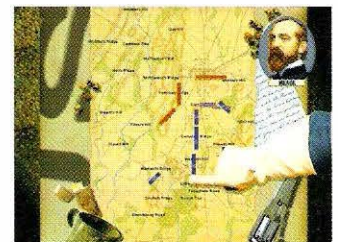
Erste Gehversuche

Vier Tutorial-Lektionen und eine Online-Hilfe (einfach auf einen Button rechtsklicken, et voilà!) machen SMG zur einsteigerfreundlichsten Civil War-Simulation. Falls Sie SSI- oder Talonsoft-Standards gewohnt sind, dürfte Sie SMG hinsichtlich der Komplexität unterfordern. In der Tat muß man sich weder über Waffen und Munition den Kopf zerbrechen noch läßt sich das Verhalten der Truppen wirklich bis in die letzte Kleinigkeit regeln: Ihre Mannen feuern automatisch, sobald sie einen Gegner erspähen – der Spieler hat also keinen Einfluß, auf welche Ziele sich die Soldaten bei der Bedrohung von mehreren Seiten konzentrieren sollen. Ein fast schon unverzeihlicher Fauxpas betrifft das Fehlen jeglicher Waypoints, so daß Sie wirklich jedes einzelne Regiment im Auge behalten müssen.

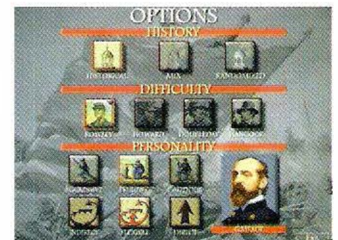
Cashcow

Weshalb werden bei Links LS 98 nur drei Golfplätze mitgeliefert und nicht deren zehn? Wieso widmet Empire jedem halbwegs relevanten Konflikt der Weltgeschichte ein eigenes „Die große Schlacht um Tralala"-Paket? Und warum beschränkt sich Sid Meier auf Gettysburg und behandelt nicht gleich den gesamten Amerikanischen Bürgerkrieg? Logisch: Auch Spieldesigner müssen für die Rente vorsorgen und verwerten ihre Routinen deshalb gleich mehrmals. Falls Firaxis mit dem ersten Game auch nur halbwegs passable Verkaufszahlen einfährt, dürfen Sie davon ausgehen, daß kostenpflichtige Mission-Disks auf den Markt kommen. Zwar produziert Ihnen ein Zufallsgenerator auf Knopfdruck Szenarien am laufenden Band, aber die sind für aufschlußreiche Was-wäre-wenn-Studien natürlich nur bedingt geeignet. Bei einem Spiel dieser Größenordnung muß man ein Utility erwarten können, mit dem sich beliebige Situationen durchsimulieren lassen, ohne umständlich Koordinaten in Textdateien ändern zu müssen.

Petra Maueröder ■



Das Briefing geht auf alle Besonderheiten der Mission ein.



Der Computergegner läßt sich genauestens auf Ihr Können einstellen.

Statement



Okay, machen wir den „Bin ich reif für SMG?"-Test: Sie sind geschichtlich interessiert, legen den Begriff „Strategiespiel" etwas strenger aus als die meisten C&C-Fans und halten Robert E. Lee nicht für den Angetrauten von Pamela Anderson – und schon kommen Sie um dieses Spiel nicht mehr herum.
Schnell zu kapieren, einfach zu bedienen, schön anzuschauen: Sid Meiers Gettysburg! ist die erste Civil War-Simulation mit eingebautem Ich-war-dabei-Feeling und dabei nicht halb so strapaziös (manche nennen es „komplex") wie etwa Talonsofts „Große Schlacht um Gettysburg". Zwei Dinge sollten Sie vor dem Kauf bedenken: Im Gegensatz zu früheren Mei(st)erwerken wie Civilization, Colonization oder Railroad Tycoon ist das erste Firaxis-Projekt keines dieser Suchtspiele, derentwegen man auch nach einem halben Jahr noch Kinoabende sausen läßt. Und: Das Ganze spielt sich im Dunstkreis einer einzigen Stadt ab (klar, steht ja auch ganz groß „Gettysburg" drauf); umwerfende Überraschungen hinsichtlich Gameplay, Missionen und Einheiten darf man daher nicht erwarten – Mitte des 19. Jahrhunderts gab's halt nur Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Strategen mit Spielzug-/Hexagon-Vergangenheit dürfen die 76% als Kaufempfehlung verstanden wissen und schon jetzt auf Sid Meiers Antietam, Sid Meiers Shiloh, Sid Meiers Fredericksburg und Sid Meiers Bull Run sparen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
● WIN 95	Internet	8
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 180 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	80%
Sound	85%
Handling	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	76%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Firaxis
Preis	ca. DM 100,-

Rocket Jockey

Cable Guy

Rocket Jockey will Sie einwickeln: Der Clou an diesem Rennspiel/Action-Mix sind die Kabel, mit denen Sie sich an Pfosten krallen, um rasant die Richtung zu ändern oder um Ihre Gegner hinter sich herzuschleifen. Auf den Surfbrett-goes-Motorrad-Vehikeln müssen Sie Rennen absolvieren und Fußball spielen.

Sport ist Mord, so lautet eine alte Weisheit. Wenn heutzutage damit böse Fouls bei Fußballspielen oder allgemeine körperliche Anstrengung gemeint ist, haucht Rocket Jockey dem eine neue Bedeutung ein. Diese futuristische Sportart nimmt den Spruch nämlich nur allzu wörtlich, denn bei dieser illustren Mischung aus Motorradrennen, Fußball und Wrestling sind Knochenbrüche, Gehirnerschütterungen und Quetschungen so alltäglich, daß sich die Kampfrichter erst gar keine Mühe mehr machen, dies zu ahnden. Stellen Sie sich einfach ein raketengetriebenes Motorrad vor, das fliegt und ähnlich wie ein Surfbrett gelenkt wird. Da sich dadurch die Richtung nur sehr schwer ändern läßt, kann der Fahrer links und rechts stabile Kabel abfeuern, deren Greifer sich an Pfosten klammern, um so abrupt lenken zu können. Netterweise lassen sich damit auch die Gegner von ihren Feuerstühlen zerren oder mit den gespannten Kabeln zu Boden schleudern. In einer Variante von Rocket Jockey spielen Sie Fußball, indem Sie die Bälle mit den Greifern einfangen und im richtigen Moment loslassen, damit sie der Fliehkraft entsprechend ins Tor kullern.



Die Fußball-Variante ist extrem knifflig, da Sie Ihr Gefährt nur mit den Kabeln schnell genug manövrieren können.



Auf den engen Rennpisten kommt es noch mehr auf den richtigen Umgang mit den Kabeln an.

Kein Fairplay

Die reine Rennvariante des Spiels kommt auch nicht ohne Kabel aus, da Sie nur so schnell genug lenken können, um die verschiedenen Slalomkurse innerhalb des Zeitlimits zu absolvieren. Am brutalsten ist sicher der Modus Rocket War, bei dem es nur um das Malträtieren der Gegner nach allen Regeln der Fesselungskunst geht. Wie Sie die Kontrahenten zur Strecke bringen, bleibt dabei Ihnen überlassen; Fairplay gibt es nicht. So einfach das Spielprinzip klingt, so kompliziert ist anfangs die Beherrschung der Maschinen. Es dauert einige Zeit, bis Sie sich auf die vertrackte Steuerung eingestellt haben, doch dann ist es je nach Spielmodus höchst vergnüglich, die Kontrahenten von ihren Bikes zu holen. Rocket Jockey kommt hier vor allem der Netzwerk-Modus für bis zu sechs Spieler zugute, denn es ist natürlich viel spaßiger, einen Freund vor der johlenden Zuschauermenge durch die Arena zu schleifen als einen computergesteuerten Gegner. Der Sound beschränkt sich im wesentlichen auf Effekte, wenn Sie gegen eine Wand krachen oder ein Gegner an einen der Pfosten gedonnert wird. Die Musik ist dagegen hervorragend gewählt: Vorrangig Songs des Surf-Gitarreros Dick Dale sind zu hören, der auch schon ein Stück zum Soundtrack von Pulp Fiction beisteuerte. Grafisch wirkt das Spiel etwas altmodisch, da 3D-Grafikkarten nicht unterstützt werden.

Florian Stangl



Mit den Kabeln krallen Sie sich nicht nur an die Pfosten, sondern können auch zur Freude der Zuschauer den Gegner packen und hinter sich herschleifen.

Statement



Die Grundidee ist klasse, die Musik paßt wie die Faust aufs Auge, und der Mehrspieler-Modus begeistert zumindest für ein paar Partien. Das Problem von Rocket Jockey ist weniger die nur mäßige Grafik als vielmehr die etwas zu komplizierte Steuerung und der unnötig verworrene Ablauf der Modi Rocket Race und Rocket Ball, die im Vergleich zum fetzigen Rocket War den letzten Kick vermissen lassen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 25 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Action

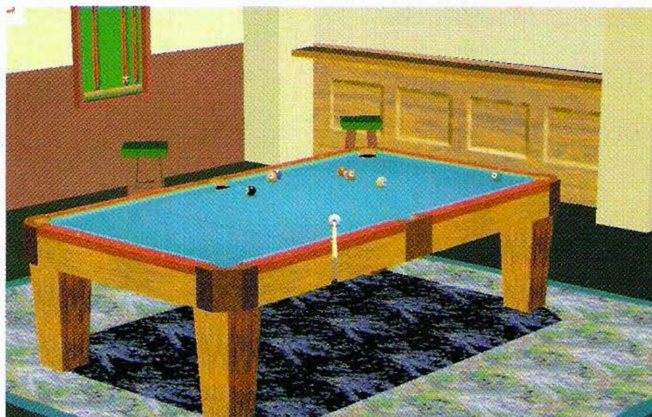
Grafik	69%
Sound	76%
Handling	69%
Multiplayer	75%
Spielspaß	70%

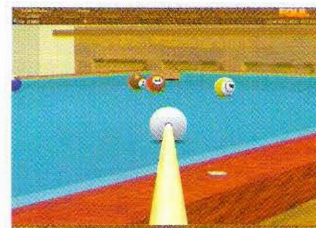
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Rocket Science
Preis	ca. DM 80,-

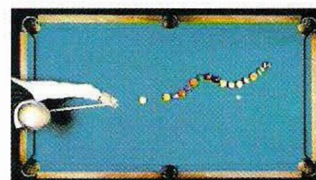
Wenn Sie bislang noch kein Hai der Großstadt sind, könnte sich das mit Virtual Pool 2 ändern. Noch einen Tick realistischer und optisch reizvoller als der hervorragende Vorgänger, ist Interplays aktuelle Billard-Simulation die neue Referenz in diesem Genre.

Virtual Pool 2

Kugellager


In Virtual Pool 2 dürfen Sie den Tisch nach Belieben drehen, kippen und zoomen, um so den besten Überblick zu erhalten. Gestoßen wird mit einer Kombination von Maus und Keyboard.


Das Maßnehmen funktioniert ähnlich wie beim echten Pool-Billard und gewährt dem Spieler auch die selben Möglichkeiten beim Abwögen des besten Winkels.


Anhand einiger Videos zeigt Pool-Meister Mike Sigel seine besten Tricks.

Obwohl Pool-Billard eigentlich hierzulande vorwiegend in verrauchten Kneipen gespielt wird, läßt es sich auch ohne Bierglas und Zigaretten hervorragend auskommen. Zumindest, wenn man einen PC besitzt und mit Virtual Pool 2 übt. Interplays Nachfolger des brillanten Virtual Pool wurde komplett überarbeitet, was insgesamt sage und schreibe 8.000 Stunden Programmierung in Anspruch genommen haben soll. Der Aufwand hat sich auf jeden Fall gelohnt: Virtual Pool 2 sieht nicht nur schöner aus als der Vorgänger, sondern spielt sich noch einen Tick besser und realistischer. Auf den ersten Blick hat sich nicht viel geändert, denn vor allem die eingängige und intuitive Bedienung wurde beibehalten. Mit der Maus drehen, kippen und zoomen Sie den Tisch nach Belieben, immer um die weiße Kugel herum. So können Sie beinahe wie in echt Maß nehmen und verschiedene Kombinationen austüfteln.

Der PC hilft zielen

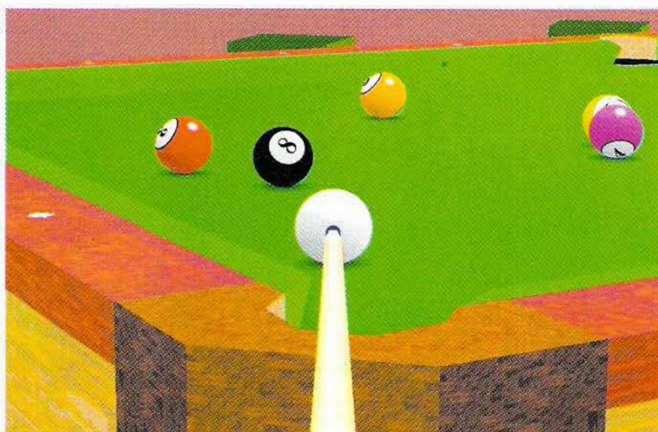
Wer nicht über genügend Erfahrung verfügt oder bestimmte Stöße ausprobieren will, läßt sich vom Computer anhand farbiger Linien einblenden, wohin die Kugeln bei der aktuellen Position des Queues rollen werden. Die Anzahl der Spielvarianten ist ebenfalls für alle Geschmäcker ausreichend: 3-Ball, 6-Ball, 10-Ball, Bank Pool und One Pocket sowie die Klassiker 8-Ball, 9-Ball, Straight Pool und Rotation. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich anhand der Tischcharakteristika wie Taschengröße und Geschwindigkeit des Belags in mehreren Stufen fein abstimmen, außerdem dürfen Sie aus verschiedenen Perspektiven wählen, wenn der Computergegner oder ein menschlicher Mitspieler am Zug ist; zu zweit kann man per Netzwerk oder auch an einem Rechner gegeneinander spielen. Der Sound hält sich genretypisch in Grenzen, denn außer dem Klack-klack der Kugeln hört man nicht viel, dafür gibt es einen CD-Player für Ihre Lieblings-Scheiben während des Spiels.

Florian Stangl ■

Statement



Virtual Pool 2 enttäuscht in keinster Weise: Die Grafik ist superb, der Sound angemessen und die Spielbarkeit einmal mehr überragend. Wer fleißig mit dieser Simulation übt, darf sich durchaus Hoffnungen machen, auch in der Kneipe besser zu werden. Profis können sich dagegen beim berühmten Mike Sigel Tricks abschauen, der mit einigen Videos sein ganzes Können unter Beweis stellt.


Um den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen, dürfen Sie unter anderem die Geschwindigkeit des Filzbelags und die Größe der Taschen ändern.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	2
DOS		Netzwerk	4
● WIN 95		Internet	-
● Cyrix		GeneralMidi	
● AMD		Audio	●

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 4 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 4 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Simulation

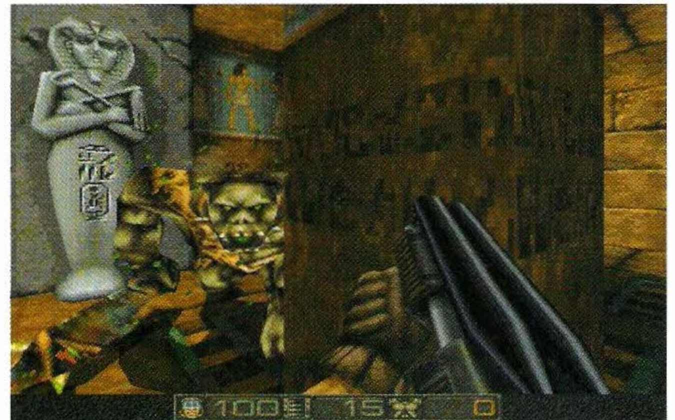
Grafik	87%
Sound	80%
Handling	85%
Multiplayer	89%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 90,-

Chasm: The Rift

Zurück ohne Zukunft

Das 3D-Action-Lager ist gespalten: Die einen mögen mehr den Comic-Stil von 3D-Realms, die anderen den schmutzigen Realismus aus dem Hause id Software. Megamedia hat versucht, für Chasm: The Rift beides zu kombinieren. Dank der 14 intelligent aufgebauten Levels nicht ohne Erfolg.



Die Themen der 14 Levels sind sehr unterschiedlich und reichen von Militärbasen über Pyramiden bis zu mittelalterlichen Burgen.

Kaum gelingt es der Menschheit, sich tiefer in die Erzeugung ungeheurer Energiemengen einzuarbeiten, passiert ein Unglück. Durch ein immenses Energieleck, das gleich mehrere Raum-Zeit-Tunnel erzeugt, gelangen die wirklich bösartigsten Aliens überhaupt auf die Erde. Sie kommen gleich aus mehreren Epochen auf den blauen Planeten, also aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Dummerweise wird das terranische Militär davon so überrascht, daß es nur einen einzigen Soldaten gibt, der sich der Übermacht stellen kann. Natürlich sind Sie der glückliche Freiwillige, der mit dem Sturmgewehr im Anschlag den Kampf aufnimmt. Abgesehen von der wenig originellen Hintergrundstory kann Chasm: The Rift zwar keine Neuerungen bieten, doch die bekannten Zutaten aus diversen 3D-Ballerspielen werden geschickt eingesetzt. Das Waffenrepertoire ist erwartungsgemäß durchschlagend und reicht von konventionellen Waffen bis zu exotischen Laserwaffen und Kreissägenblättern, die Ihr Alter ego den Bösewichten entgegenschleudert. Die Steuerung ist komplett kompatibel zu den bekannten Standards der indizierten Vorbilder, und auch die Grafikengine setzt keine neuen Maßstäbe, ist aber flott und solide. Einige kleinere Lichteffekte fallen positiv auf, doch vor allem die klug gewählten Texturen und gruselige Soundeffekte sorgen für den richtigen Nervenkitzel.

Angriff von hinten

Eine Vorliebe der Leveldesigner ist offensichtlich, den ahnungslosen Spieler durch in seinem Rücken auftauchende Gegner zu erschrecken. Die große Anzahl an Schaltern sorgt nicht nur für Kopfarbeit, sondern auch für Nervosität: Man weiß nie, ob nicht eine Geheimtür im Rücken aufgeht und eine Meute Aliens herausstürmt. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß auch Einsteiger schnell vorankommen, Profis dagegen einiges zu tun haben, um gegen die wilden Horden Außerirdischer eine Chance zu haben. Eine Besonderheit sind die aus Polygonen aufgebauten Gegner: Je nachdem, wo Sie treffen, reagieren diese anders. Sie können beispielsweise die Arme wegschießen, wobei natürlich der Waffenarm bevorzugt werden sollte. Schüsse in den Bauch lassen die Monster kurzzeitig zusammenklappen, so daß Sie mehr Zeit für den nächsten Schuß haben. Die Levels sind allesamt sehr groß und abwechslungsreich und zum flotten Durchlaufen zu komplex angelegt. Vielmehr müssen Sie geplant vorgehen, wie es einem gelernten Soldaten durch jahrelangen Drill anerzogen wird.

Florian Stangl ■



Düstere Levels und große Polygon-Gegner sorgen bei Chasm: The Rift für den nötigen Nervenkitzel.



Bei manchen Gegnern können Sie die Arme wegschießen, um den Angreifer zu entwaffnen.

Statement



Gar nicht übel, was Megamedia da veröffentlicht. Chasm: The Rift setzt zwar keine neuen Maßstäbe, ist aber solides Futter für Genre-Fans. Die gruselige Atmosphäre, die klug designten Levels und eine ordentliche Geschichte, die sich durch die Missionen zieht, sorgen für Kurzweil. Vor allem heben sich die abwechslungsreichen Polygon-Gegner schön von den Bitmap-Figuren anderer Spiele ab.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

3D-Action

Grafik	79%
Sound	78%
Handling	84%
Multiplayer	79%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Megamedia
Preis	ca. DM 90,-

Galapagos

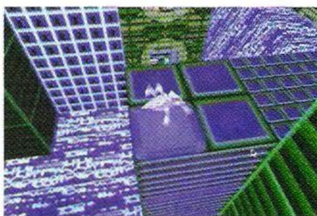
Intelligenzbestie

Intelligenz in Computerspielen ist seit jeher ein leidiges Thema. Entweder klemmt der Sammler, oder das böse Monster weicht den Schüssen des Helden nicht aus. Galapagos von Anark soll zeigen, daß Polygoncharaktere sogar Neurosen entwickeln können und lernfähig sind.

Mendel nennt sich der Hauptdarsteller von Galapagos, und er ist auf der Flucht. Er ist nämlich der erste lernfähige synthetische Organismus, der von der Techno-Welt Golapogos entkommen konnte, da er sonst als Grundlage für unbesiegbare Kampfroboter gedient hätte. Da Mendel aber sehr friedliebend ist, versucht er, sich Golapogas zu entziehen. Der Spieler muß ihm dabei helfen, indem er die Umgebung manipuliert und Mendel unter die Arme greift. Dank einer ausgetüftelten Künstlichen Intelligenz namens NERM soll er lernfähig sein und erkennen, welche Teile seiner Umgebung gefährlich sind und wo er sich sicher fühlen kann. Galapagos spielt sich fast wie ein dreidimensionales Lemmings, da Mendel anfangs lediglich vorwärts marschiert und nur aufgrund eines Hindernisses umdreht, dann aber wieder weiterläuft. Er merkt ober schnell, daß Energiebarrieren für ihn ungesund sind, und wechselt dann auch mal die Richtung, wenn ihm eine zu nahe kommt. Oft lernt die Polygon-Kakerlake aber erst nach einer tödlichen Begegnung, was für ihn gefährlich ist. Dann wird er zurück zum letzten Save-Punkt gebeamt, an dem Sie hoffentlich gespeichert haben. Die fünf Levels von Golapogas halten natürlich allerhand böse Überraschungen für den mechanischen Krabbelkäfer bereit, aber auch hilfreiche Einrichtungen wie Aufzüge oder schwebende Plattformen, die der Spieler mit einem Mausklick im richtigen Augenblick aktivieren oder abschalten muß. Klicken Sie Mendel an, verhelfen Sie ihm so zu einem Sprung, was manchmal sein Leben retten kann.



Auf seiner Flucht von Galapagos dürfen Sie Mendel nur indirekt helfen, indem Sie die Umgebung manipulieren.



Diese Blöcke dienen als Lift und werden mit einem Mausklick aktiviert.



Die ungewöhlichen Kamerafahrten haben manchmal Nachteile, wenn beispielsweise ein Schalter aus dem Blickfeld verschwindet.

Wie ein Lemming

Ansonsten haben Sie aber keine direkte Einflußnahme auf sein Verhalten, sondern müssen überlegen, wie der Kleine möglichst ungefährdet seine Flucht bewältigt und dazulernt. Die 3D-Umgebung wird in Echtzeit aufgebaut, doch dürfen Sie die Kamera nicht beliebig bewegen. Je nach Mendels Bewegungen wird gedreht, gezoomt und geschwenkt, was aber entscheidende Nachteile hat. Manchmal bewegt das Programm so einen wichtigen Schalter zum ungünstigsten Zeitpunkt aus Ihrem Blickfeld, und Mendel ist um eine negative Erfahrung reicher. Besonders aufwendig gestaltet sind die Levels nicht; es dominieren mager texturierte Polygonwüsten, die mit 3D-Grafikkarten zwar schneller zoomen, aber nur unwesentlich hübscher aussehen. Ohne 3D-Hardware geht aber selbst einem P200 bei voller Bildschirmgröße die Puste aus. Soundtechnisch bietet Galapagos lediglich wenige Effekte und ein ambientes Brummen; Musik suchen Sie vergeblich, und die Sprachausgabe beschränkt sich auf das Intro.

Florian Stangl ■

Statement



Für Informatik-Studenten oder Wissenschoftler mog Golapagos reizvoll sein, doch unsere Wertung bezieht sich auf den Spielspaß. Der hält sich arg in Grenzen. Grafik und Sound sind nur mäßig, die Steuerung zu simpel und die Puzzles stellenweise zu unfair. Der normale Spieler ärgert sich nur über das oft dämliche Verhalten Mendels, der nicht schnell genug lernt, und über die nervige Speicherfunktion, dank derer man immer wieder von vorne anfangen muß.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Simulation

Grafik	55%
Sound	48%
Handling	65%
Multiplayer	-%
Spielspaß	50%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Anark
Preis	ca. DM 90,-

Die Schar der „Ich kauf NIE mehr ein Spiel, bevor ich nicht Euren Test gelesen habe"-Geläuterten ist größer geworden. Grund: Kurz nach Redaktionsschluß der PC Games 11/97 gab's Conquest Earth im Laden zu kaufen. Unzählige Briefe und e-Mails angesäuerter Käufer haben uns seitdem erreicht – Grundtenor: „Vielleicht könnt Ihr andere Echtzeitstrategie-Fans noch rechtzeitig warnen...". Machen wir doch glatt!

Conquest Earth

Hölle auf Erden

So abgedroschen die Thematik auch erscheinen mag: Im Echtzeit-Gewerbe gab's bislang nicht allzuviele Alien-Invasionen. Die Story zu Conquest Earth sieht vor, daß beim Einsatz der Jupitersonde Galileo unbeabsichtigterweise ganze Hundertschaften von Außerirdischen eingehen. Das finden die Überlebenden natürlich weniger komisch; deshalb werden einige Raumschiffe gechartert und die Erde zur Strafe mit Schwefelwölkchen eingeräuchert. Schwupps – schon ist der schönste Echtzeitkrieg im Gange und zieht sich über zweimal 30 Missionen hin. Falls Sie nicht gerade mit den Jupitianern sympathisieren, fechten Sie dieses blutige Mißverständnis als Anführer der Cyborg-artigen Bionics aus. Obendrein läßt man Ihnen die Wahl zwischen zwei Spielmodi: Der „Action-Modus" entspricht dem, was man in unserer Zivilisation als Echtzeitstrategiespiel kennt, während der Strategie-Modus einer Mischung aus Command & Conquer und UFO: Enemy Unknown gleichkommt.

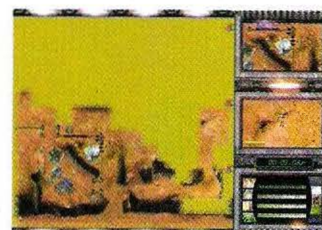
Beim Jupiter!

Für ambitionierte Basis-Einbuddler gibt Conquest Earth nicht allzuviel her: Zum einen ist die Auswahl an Gebäuden auf beiden Seiten (Bionics: 11, Aliens: 8) nicht gerade überragend und von frappierender Originalität (Kraftwerk, Kaserne, Waffenfabrik, Wachturm, Kommunikationszentrale usw.), zum anderen bleibt auf den vergleichsweise kleinen Karten kaum Platz, um größere Stützpunkte zu installieren. Auch die Einheiten-Vielfalt (Bionics: 15, Aliens: 5) stößt mit Grenadieren, Schützen, Jeeps, Panzern, Trikes, Flammenwerfern, Spionen und Hubschraubern an ihre Grenzen. Während die Bionics mit den zugestandenen Credits auskommen müssen, bestehen jupitianische Bioformen und Anlagen aus Silikon, das mittels entsprechender Minen abgebaut wird. Leistungsfähigere Einheiten (Minenleger, Angriffsfahrzeuge, Gleiter) morpht man sich durch Kombination mehrerer Krieger zusammen.

Wehrt Euch!

Lassen Sie uns testweise eine gegnerische Basis auseinandernehmen: Wir markieren einige frisch produzierte Einheiten mit der rechten Maustaste und schicken sie mit einem Klick zum feindlichen Schwefelgenerator, auf daß sich die Meute schlagartig in Bewegung setzt. Tut sie aber nicht. Stattdessen feuern die Infanteristen wild durch die Gegend, weigern sich aber standhaft, zum anvisierten Objekt zu marschieren. Es kommt noch besser: Wenn Sie bislang der Meinung waren, daß es nichts Hilfloseres und Unberechenbareres gibt als einen unbeaufsichtigten Lemming, dann irren Sie. Solange man nämlich seinen Einheiten per Icon keine anderweitigen Befehle zuweist (Vernichten, Jagen, Eskorte, Wache, Bereit-

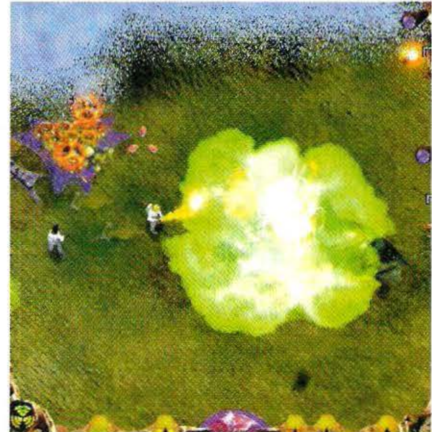




Big brother is watching you: Eine Kommunikationsanlage sowie einen Satelliten vorausgesetzt, stehen Ihnen sowohl drei Zoomstufen als auch die nützlichen Beobachtungsfenster am rechten Bildschirmrand zur Verfügung.







Haben Sie in einem Echtzeitstrategiespiel jemals solche Explosionen und Effekte gesehen? Ebenso wie die Earth 2140-Engine nutzt auch Conquest Earth die Möglichkeiten moderner Grafikkarten konsequent aus: Ab 32 MB RAM staunt man über 65.000 Farben bei 640x480 Bildpunkten.

schaft), lassen sich die Jungs ohne die geringste Gegenwehr zusammenschießen. Das gewohnte automatische Attackieren eines Gegners ist nur im einfachsten Schwierigkeitsgrad zugelassen. Besonders clever: Pro Mausklick wird ein einziger (!) Schuß abgegeben, d. h. Sie müssen wie ein Berserker auf den Gegner klicken, weil die Herrschaften sonst höchst passiv herumstehen und Däumchen drehen würden. Die Siegchancen steigen dabei proportional mit der Anzahl der Einheiten – im Kugel-/Raketenhagel mehrerer Units werden die Rivalen regelrecht „eingefroren".

Das ganze Leben ist ein Quiz

Besonders lustig wird es, wenn Sie auf Seiten der Außerirdischen spielen: Sämtliche Menüs und Buttons sind mit jupiitanischen Symbolen beschriftet und müssen mühsam auswendig gelernt werden. Auch nicht schlecht: An das Einheiten- und Gebäude-Menü gelangen Sie nur, wenn Sie die Leertaste gedrückt halten, einen von drei Buttons (Infanterie, Fahrzeuge, Bauwerke) anklicken und dann innerhalb eines aufklappenden Menüs das gewünschte Objekt wählen. Haben wir schon erwähnt, daß Sie keine Sammelbestellungen (sprich: mehrmaliges Klicken auf ein Icon produziert die entsprechende Anzahl an Einheiten) aufgeben können, wie es bei der jüngsten Echtzeitstrategie-Generation üblich ist? Gebäude werden beim einmaligen Einsatz des Schraubenschlüssel-Symbols nur geringfügig instandgesetzt – auch hier gilt das Motto: „Klicken, was das Zeug hält". Wegen solcher Mätzchen und des ohnehin recht saftigen Schwierigkeitsgrades tendiert Conquest Earth stark in Richtung Unspielbarkeit. Das Sahnehäubchen: Nur zwischen den Missionen, nicht aber während eines laufenden Einsatzes, darf man Spielstände anlegen. Die positiven Aspekte der Steuerung wollen wir nicht verschweigen: Erstens kann man den Einheiten Waypoints zuweisen (Applaus!), zweitens darf der Spieler – einen Spionage-Satelliten vorausgesetzt – zwischen drei Zoomstufen wählen (dafür gibt's auch keine Minimap), drittens werfen Transporthubschrauber Medi-Kits ab, und viertens bleiben dank der Fenster am rechten Bildschirmrand beliebige Gebäude und Einheiten ständig im Blickfeld, auch wenn Sie sich in einem ganz anderen Teil der Karte aufhalten.

Gibt's Gips, gipst mit Gips

Ganze Heimwerkermärkte hat Data Design Interactive leergekauft, um die Alien-Invasion



Im wahrsten Sinne des Wortes „gewöhnungsbedürftig": Das jupitianische Interface besteht durchweg aus Buttons mit kryptischen Symbolen.

Der Strategie-Modus

Der Programm-Teil entspricht in Grundzügen dem Klassiker UFO: Enemy Unknown von MicroProse. Ihr Job ist es, wie weiland Agent J und Agent K die Erde vor dem Abschaum des Universums (= Jupitianer) zu schützen. In der Rolle der Aliens sollen Sie natürlich tunlichst den Planeten erobern. In stufenlos einstellbarer „Echtzeit" lassen Sie an Ihren Standorten Gebäude und Einheiten erforschen und produzieren. Wenn Ihr Satellit einen Angriff auf eine Stadt meldet, transportiert man die verfügbaren Truppen zum Einsatzort und bekommt eine herkömmliche Actionmodus-Mission vorgesetzt, bei der Ihnen das vorhandene Material zur Verfügung steht. Die Extravaganz der Steuerung setzt sich im Actionmodus fort. Eines von vielen Beispielen: Bei der Auswahl eines Entwicklungsprojekts rotieren die Gebäude und Einheiten so lange im Kreis herum, bis das „richtige" Gebilde auftaucht – ein quälend umständliches Cursortasten-Ritual, das an die Highscore-Initialen-Eingabe bei Spielhallenautomaten erinnert. Auch die verzögerten Bewegungen des Mauscursors machen die Bedienung nicht gerade erträglicher.



Per Schieberegler weist man Forschung und Produktion entsprechende Kapazitäten zu.



Der Satellit patrouilliert um den Globus: Rot eingefärbte Standorte deuten auf Alien-Attacken hin.


Der Nebel des Krieges (in diesem Fall Schwefel) wird felderweise von Spezial-Einheiten entfernt.


Eine abenteuerliche Mausklick/Tasten-Kombination öffnet das Gebäude-Auswahlmenü.



Der Zustand eines Gebäudes wird auch grafisch dargestellt. Reparaturen sind nur manuell (d. h. durch mehrere Mausklicks) möglich.

möglichst glaubwürdig zu inszenieren; beispielsweise wurden eigens für die Zwischensequenzen lebensgroße Bionic-Masken und Kautschuk-Aliens (oder zumindest das, was von ihnen übriggeblieben ist) gegossen. Aus Sperrholz, Spachtelmasse und Modelleisenbahn-Zubehör sind gigantische Sandkasten-Landschaften mit Bergen, Senken und Flüssen entstanden, die abfotografiert und am Computer zu Szenarien weiterverarbeitet wurden. Und was hat der Spieler davon? Wenig bis gar nichts, denn anders als bei Total Annihilation oder auch Dark Reign ist die Landschaft absolut flach und vermittelt nicht den Hauch von Dreidimensionalität. Konkurrenzfähigkeit muß man hingegen den Animationen der Figuren und den ordentlich gerenderten Gebäuden bescheinigen. 32 MB Hauptspeicher vorausgesetzt, trumpft die Spielengine zudem mit sagenhaften Spezialeffekten in 16 Bit-HighColor-Qualität (das sind 65.000 brillante Farben) auf. Derart exorbitante Explosionen (mit hübschem Transparenz- Effekt) bekommt man normalerweise nur bei 3Dfx-gepowerten Actionspielen zu sehen; Besitzer von 16 MB RAM-Rechnern müssen sich allerdings mit mäßig aufregenden 256 Farben zufriedengeben. Unterschied zwischen DOS- und Windows 95-Version: Unabhängig, von wo aus das Spiel gestartet wird, legt das DOS-Programm eine spürbar bessere Performance an den Tag.

Judgement Day

Zeit für ein abschließendes Fazit: Conquest Earth umfaßt 60 SEHR ähnliche Missionen (Hausmarke „Machen Sie den Gegner platt!"), sieht dank entsprechender Farbtiefe recht passabel aus und könnte mit einer „normalen" Steuerung durchaus Spielspaß im 70%-Bereich bringen. Andererseits: kein Editor à la Dark Reign, kein 3D-Terrain wie Total Annihilation, kein Alarmstufe Rot-Missionsdesign und weit entfernt von der Perfektion eines Age of Empires. Auch kann man nicht behaupten, daß sich eigene und rivalisierende Einheiten ausgesprochen intelligent verhalten und ohne fremde Hilfe ans Ziel finden würden (Soldaten-Pulks verheddern sich bevorzugt zwischen Gebäuden und Felsen oder kommen nicht vom Fleck). Falls Sie sich für den Multiplayer-Modus interessieren: Durch die Eingabe einer Zahl zwischen 1 und 26 wird eine Karte ausgewählt, zu der aber keinerlei Informationen eingeblendet werden. Wenigstens die Soundeffekte können doch nicht verpfuscht worden sein, oder? Doch: Aufgrund der Ähnlichkeit der Schußgeräusche vermag man nicht zu entscheiden: „Greift da jemand meine Truppen an, oder erkundet nur ein Bionic-Entschwefler die Gegend?".

Petra Maueröder ■

Statement



Hm, die beiden CD-ROMs haben einen farbigen Aufdruck, das Zeug steht palettenweise in bunten Pappschachteln verpackt beim Händler um die Ecke, und ein Anruf bei Eidos Interactive widerlegt die Vermutung einer versehentlich ausgelieferten Alpha-Version – kein Zweifel: Die meinen das ernst! Genauso ernst meinen wir es aber auch, wenn wir dringend vom Kauf von Conquest Earth abraten. Wer sich's bereits fahrlässigerweise zugelegt hat, wird bestätigen: Die Steuerung ist ein Fall für Amnesty International; auf den „Ach was, daran gewöhnt man sich mit der Zeit schon..."-Effekt wartet man auch nach Mission 20 vergeblich. In die Wertungsregionen eines Panic Soldier driftet dieses eigenwillige Stück Software nur deshalb nicht ab, weil man der Grafik einen gewissen Coolheits-Faktor bescheinigen muß und der Strategie-Modus zumindest ansatzweise seiner Bezeichnung gerecht wird. Für mich ist Conquest Earth DIE Enttäuschung des gegenwärtig tobenden Echtzeitstrategie-Krieges – voller vermeidbarer Mängel, bei denen insbesondere Kennt-alles-kauft-alles-Profi's entsetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Abgesehen von HighColour-Blendwerk und gediegener Atmosphäre gibt es keinen Grund, warum ein überdurchschnittlich intelligenter Verbraucher durchschnittliche DM 80,- für ein unterdurchschnittliches PC-Spiel wie Conquest Earth ausgeben sollte. Wenn Sie sich im Zuge der M.I.B.-Euphorie auf das Vermöbeln glitschiger Aliens gefreut hatten, legen wir Ihnen Acclaims Dark Calony als brauchbare Alternative ans Herz. Oder Sie warten gleich auf StarCraft, das allerdings erst 1998 in unserer Galaxis einschlagen wird.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
●	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 213 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 8x-CD-ROM, HD 213 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	20%
Multiplayer	55%
Spielspaß	**48%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 100,-

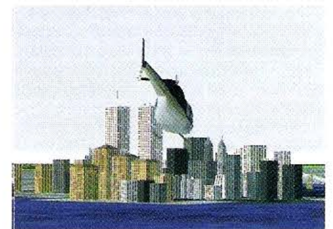
Mit einem Alter von nunmehr 15 Jahren ist Microsofts Flight Simulator die dienstälteste zivile Flugsimulatorserie für den PC. Mit allen sechs Versionen konnten die Redmonder ihre Kundschaft mit bislang unerreichtem Realismus und hochwertiger Grafik verwöhnen.

Flight Simulator 98

Fliegeralarm



Die höchste Detailstufe schaltet zwar deutlich lesbare Leuchtreklame, nicht aber eine halbwegs realistische Bebauungsdichte ein.



New York wurden zwar leidlich viele Wolkenkratzer spendiert, deren Architektur ging jedoch verloren.



Qualität statt Quantität: Sacre Coeur steht recht verloren in Paris.

Mit MS Flight Simulator 98 hat sich das grundlegend geändert. Zwar ist das Microsoft-Produkt noch immer die Referenz für echte Simulationsliebhaber, der erhoffte und von Microsoft angekündigte Qualitätssprung blieb jedoch aus. Erst einmal der FS98 in Zahlen: Acht Fluggefährte, darunter eine Boeing und ein Helikopter, lassen sich von über 3000 Flughäfen starten. Die ganze Weltkugel kann nahtlos umflogen werden, 45 der insgesamt 2800 Städte werden dabei mit besonders markanten Gebäuden dargestellt. Sehenswürdigkeiten wie der Eiffelturm, Manhattan oder die Golden Gate-Bridge sind kaum wiederzuerkennen, auf den Freemont Blvd. in Las Vegas oder gar auf dichte Bebauung in Städten wurde ganz verzichtet. So werden auch weiterhin zahllose Scenery-Packs über die Ladentheken wandern, die einzelne Städte oder Landschaften detailgetreu nachbilden. Ein Konverter, mit dem man bereits vorhandene Szenarios auch im FS98 verwenden könnte, existiert übrigens noch nicht.

Denkpause

Ebenso wichtig wie eine gute Grafik ist ein realistisches Flugmodell der mitgelieferten Flugzeugtypen. Obwohl in den Newsgroups im Internet selbsternannte Koryphäen über den Realismus des Hubschraubers und des Learjet 45 streiten, macht das nicht eben einfache Fliegen der acht Flugzeugtypen viel Spaß. Jedenfalls könnte es dies, wäre da nicht das gelegentliche „Einfrieren" der Software. Der Flight Simulator schafft selbst in hoher Detailstufe Raten von über 20 Bildern pro Sekunde, ca. alle zehn Sekunden legt er jedoch Pausen von bis zu zwei Sekunden Dauer ein. Im Tiefflug erkennt man die geringe Anzahl der häufig texturlosen Gebäude, die viel zu flachen Landschaften, deren nicht zusammenpassende Texturen und vor allem die Clippingfehler. Die Zeiten, in denen die Technik von Microsofts Flugsimulator derjenigen der Konkurrenz um mindestens ein Jahr voraus war, sind offenbar vorbei.

Harald Wagner ■

Statement



Die wenige Konkurrenz, die der Flight Simulator hat, hat dem Produkt nicht gut getan. Nach wie vor ist die Software erste Wahl, wenn es um zivile Simulationen geht, die diesem Titel auch gerecht werden. Bald wird es wohl auch für den FS98 alle Flughäfen und Flugzeuge dieser Welt als Add-On geben, die zwar die optischen, nicht aber die technischen Mängel des Ausnahmeprogramms beheben werden.



Der Eiffelturm hat in der Microsoft-Umsetzung viel von seinem Charme verloren. Auch viele berühmte Landschaften wurden lieblos gestaltet.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Simulation	
Grafik	65%
Sound	70%
Handling	70%
Multiplayer	75%
Spielspaß	72%

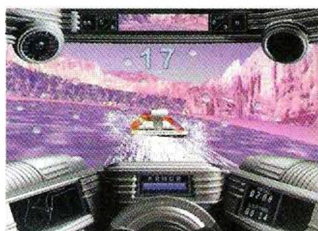
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 120,-

Speedboat Attack

Hartes Wasser

So weich, wie man glauben mag, ist das feuchte Element gar nicht. Vor allem dann, wenn man mit mehreren hundert PS und einem Affenzahn darüber hinwegfegt, können sich schmerzhafte Überraschungen ergeben. Telstar gibt Ihnen Gelegenheit, die Trendsportart „Powerboating" gefahrlos am heimischen PC zu erproben.

Futuristische Powerboats, wie sie bei Speedboat Attack gleich in fünf verschiedenen Ausführungen vorkommen, wird der angehende Kapitän in real existierenden Reedereien vergeblich suchen. Die heißen PS-Boliden heben sich nämlich nicht nur durch ihre Wendigkeit und Motorisierung vom frei Erhältlichen ab, sondern auch durch ihre massive Bewaffnung ein Maschinengewehr und ein Raketenwerfer sind im Serienpreis jeweils inbegriffen. Am Steuer einer dieser Jollen darf der Spieler zehn unterschiedliche paradiesische Küstenregionen umrunden. Neben sehr irdischen Kursen wie dem „Tropischen Paradies" und der „Balearischen Schleife" stehen auch unwirkliche Kurse wie die marsianische „Terra Incognita" oder die „Poseidon Passage" auf der Reiseroute. Je nachdem, ob die Action- oder die Simulationsvariante gewählt wird, konzentriert man sich entweder nur auf das Gasgeben und Lenken oder zusätzlich noch auf das Perforieren und Versenken der fünf unliebsamen Konkurrenzboote. Sofern man die Einstellung auf „Action" beläßt, herrscht reger Betrieb sowohl überals auch unterhalb des Meeresspiegels: Minen, Eisschollen, Brände und am Ufer stationierte Scharfschützen behindern den Spieler auf seinem Weg ins Ziel. Wer nicht selbst aus dem Rennen geworfen oder geschossen werden will, sollte so viele Raketen und Patronen wie möglich aufsammeln und auch einmal den Umweg durch eines der sporadisch plazierten Reparatur-Docks in Kauf nehmen.



Hartnäckige Gegner lassen sich mit Schüssen aus dem Weg räumen.



An solchen Checkpoints erhalten die Fahrer zusätzliche Spielsekunden.



Spritzwasser auf der Windschutzscheibe, Wasserfontänen und brennende Ölteppiche: Auch ohne 3Dfx-Karte sieht Speedboat Attack gut aus.

Flott unterwegs

Nachdem man sich beim „Zeitfahren" und „Arcade-Rennen" auf allen Kursen ausgetobt hat, wartet der Meisterschaftsmodus mit seinen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Nur wer mindestens eine Bronze-Plazierung erreicht, rückt dabei in die jeweils höhere Liga vor. Besitzer von MMX-Pentiums mit zusätzlicher 3Dfx-Hardware sehen die Wasserlandschaften in atemberaubendem Tempo an sich vorbeiziehen – aber auch ohne Edelhardware läßt sich die Grafik als flott bezeichnen. Durch einen Bug im Spiel kann es aber vorkommen, daß die 3D-Hardware zwar erkannt, vom Programm aber nicht verwendet wird – ein rätselhaftes Problem, das durch einen Patch möglichst schnell behoben werden muß. Ansonsten gab man sich alle Mühe, mindestens ebenso viel zu bieten wie ein Rennspiel zu Lande. Dazu zählen ein 2 Spieler-Splitscreen-Modus, eine LAN-Unterstützung für bis zu fünf Teilnehmer sowie nette grafische Bonbons wie Spritzwassereffekte oder Einschußlöcher in der Windschutzscheibe.

Thomas Borovskis ■

Statement



Wäre Speedboat Attack auf absehbare Zeit die einzige Rennboot-Simulation, so könnten Temposüchtige unbesorgt zugreifen. Die Steuerung ist sehr exakt, und grafisch macht das Spiel einen guten Eindruck. Allerdings steht mit Interplays „Powerboat" schon bald ein vielversprechender Konkurrent auf der Matte. Wer sein Geld gut anlegen will, sollte noch etwas warten.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	6
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 120 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 120 MB

3D-SUPPORT
3Dfx-Karte

RANKING

Rennspiel

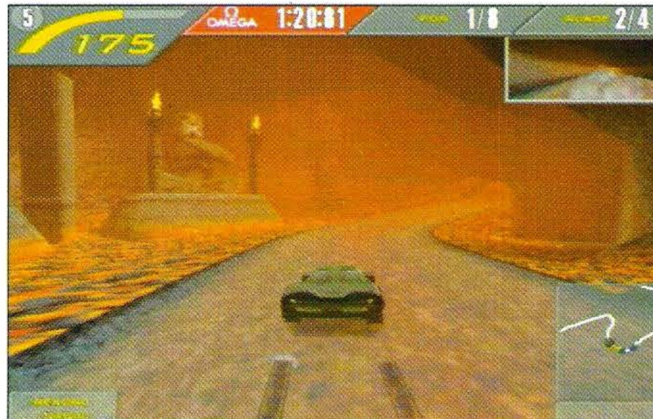
Grafik	80%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 80,-

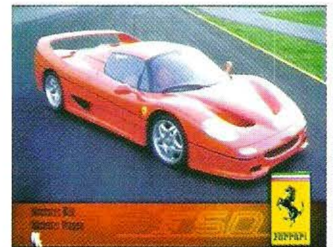
Definition von Impertinenz laut Duden: Frechheit, dreiste Ungehörigkeit. Wie eng die Special Edition von Need for Speed 2 mit diesem Wort verbunden ist, zeigt sich nach dem ersten Anspielen. Eine mäßige 3Dfx-Version, drei neue Autos und ein Bonuskurs sollen den Käufer nochmals schröpfen.

Need for Speed 2 Special Edition

Kolbenfresser



Die Strecke Last Ressort ist die einzig echte Zugabe der Special Edition und fällt im Vergleich zu den alten Kursen durch schönere Texturen auf.


Die Fotogalerie zu den Traumwagen ist mehr als gelungen.


Die Waldstrecke fällt vor allem durch den prasselnden Regen auf.

Need for Speed sagt eigentlich schon alles: Es geht um Autos, enge Kurse und hohe Geschwindigkeiten. Eine stattliche Palette unbezahlbarer Sportwagen soll den Spieler reizen, sich auf den neun Rennstrecken auszutoben. Mehrere Rennvarianten vom Zeitfahren bis zur Meisterschaft auf allen Strecken sollen für Abwechslung sorgen, notfalls hilft der Netzwerk-Modus aus. Die Phantasiekurse glänzen nicht gerade durch grafische Allmacht, und auch die Steuerung ist erschreckend simpel. Was, glauben Sie, passiert mit dem Wagen, wenn Sie in einer 90-Grad-Kurve bei Tempo 200 die Handbremse anziehen? Der Wagen rutscht unrettbar von der Piste, würde sich wohl überschlagen? Nicht so bei Need for Speed: Hier fahren Sie locker durch die Kurve, werden nicht mal langsamer. Glückwunsch, Sie haben Ihr Leben gerettet, aber den Spielspaß verloren. Gleiches gilt für die Karambolagen: Machen Sie sich keine Sorgen um den Wagen, dem sieht man zum einen die Crashes nicht an, zum anderen sind es nur Ihre Gegner, die ins Schleudern geraten.

3Dfx für 35,- DM

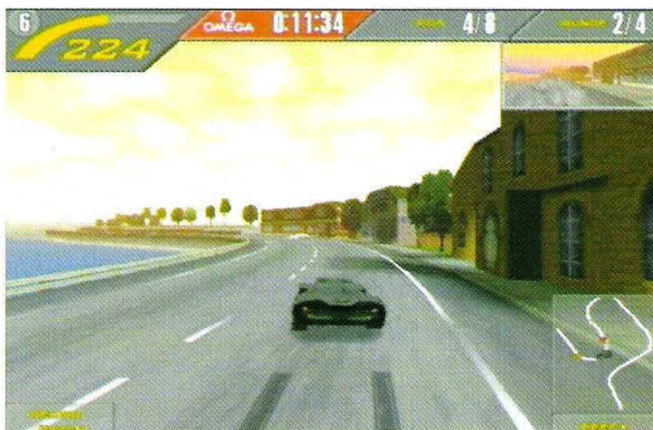
Um es kurz zu machen: Das Fahrverhalten der Wagen in der Special Edition ist noch abstruser als in der normalen Version. Lastwechsel oder weniger Grip auf Schnee und Eis kennt Need for Speed 2 nicht, und da Sie die Räder nicht mehr als zehn Grad einschlagen dürfen, werden selbst weite Kurven zu lästigen Problemfällen. Kurzum, der Fahrspaß hält sich arg in Grenzen. Das Besondere an der Special Edition ist neben dem Bonuskurs und drei neuen Autos (Ferrari F355F1, Ford Mustang Mach III und Italdesign Nazca C2) die 3Dfx-Unterstützung. Sie sorgt für mehr Geschwindigkeit, fällt aber durch arg blasse, an Plastik erinnernde Texturen unangenehm auf. Worum es diesen Patch nicht kostenlos gibt, begründet EA mit „zuviel Speicherplatz dank völlig neuer Texturen". Besitzer der alten Version können für 35,- DM ihr Spiel gegen die Special Edition eintauschen.

Florian Stangl ■

Statement



Sorry, EA, aber damit habt Ihr es übertrieben: Einen 3Dfx-Patch gibt es normalerweise kostenlos, zusätzliche Strecken habt Ihr bei Moto Racer auch unentgeltlich veröffentlicht, und die drei neuen Autos unterscheiden sich ohnehin nicht von den anderen. Dafür von den Besitzern der normalen Version eine stattliche Update-Gebühr von 35,- DM zu verlangen, ist frech. Zu diesem Preis gibt es bessere Budget-Titel.



Selbst wenn Sie in dieser Kurve bei Vollgas die Handbremse anziehen, würde der Wagen nicht ausbrechen. Das Fahrverhalten ist mangelhaft.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

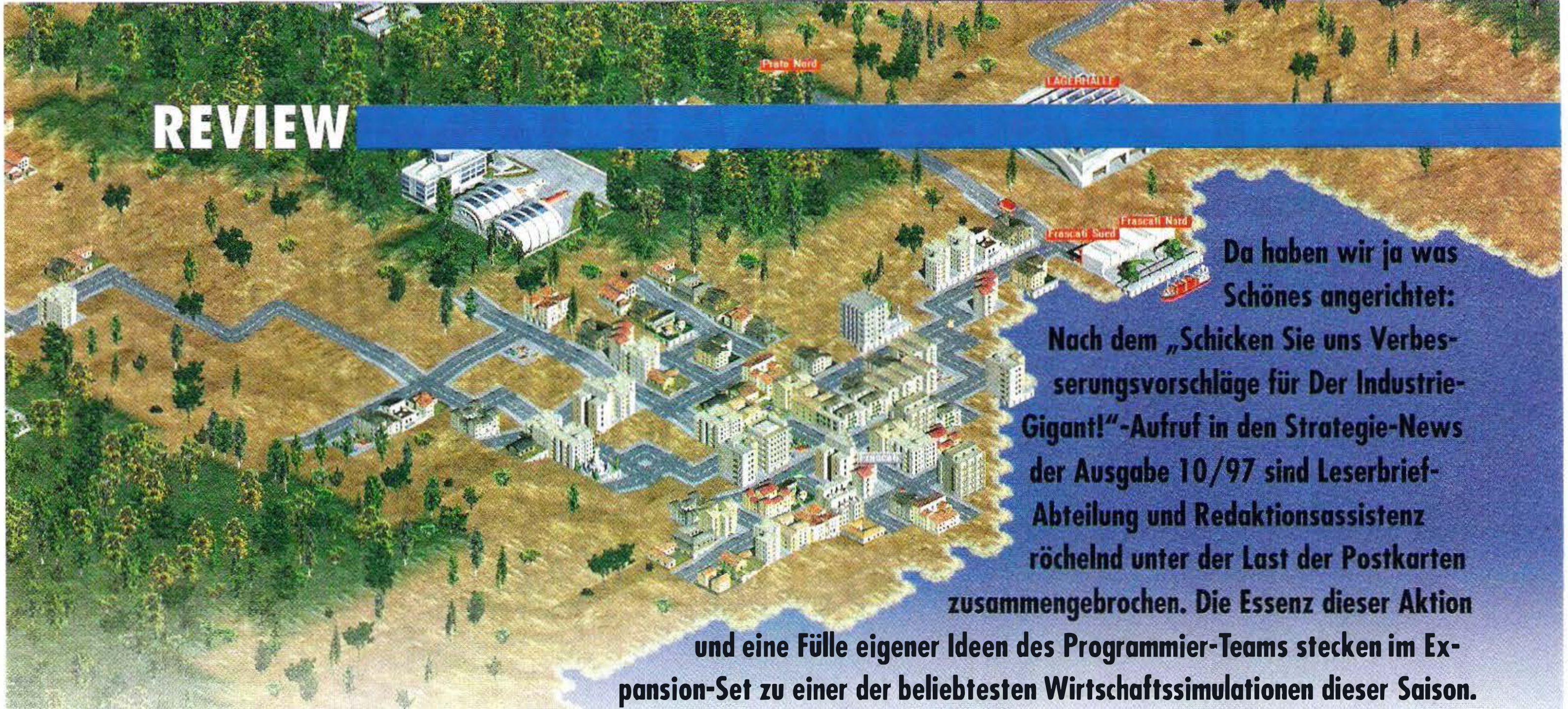
REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 95 MB

3D-SUPPORT
3Dfx

RANKING

Rennspiel	
Grafik	81%
Sound	78%
Handling	61%
Multiplayer	65%
Spielspaß	60%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-



Da haben wir ja was Schönes angerichtet: Nach dem „Schicken Sie uns Verbesserungsvorschläge für Der Industrie-Gigant!"-Aufruf in den Strategie-News der Ausgabe 10/97 sind Leserbrief-Abteilung und Redaktionsassistenz röchelnd unter der Last der Postkarten zusammengebrochen. Die Essenz dieser Aktion und eine Fülle eigener Ideen des Programmier-Teams stecken im Expansion-Set zu einer der beliebtesten Wirtschaftssimulationen dieser Saison.

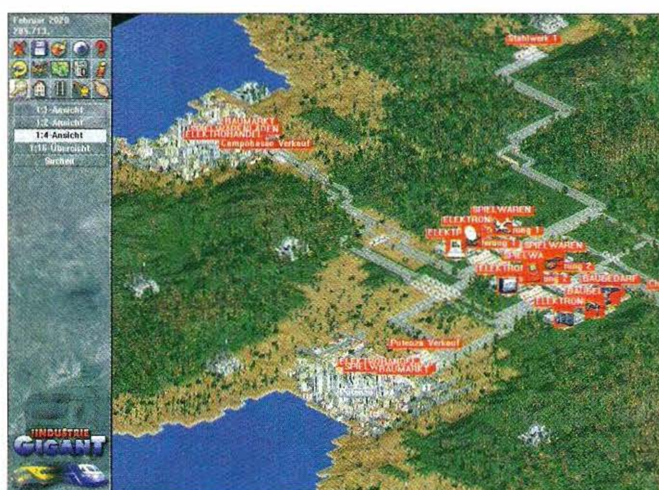
Der Industrie-Gigant Expasion-Set

Emporkömmling

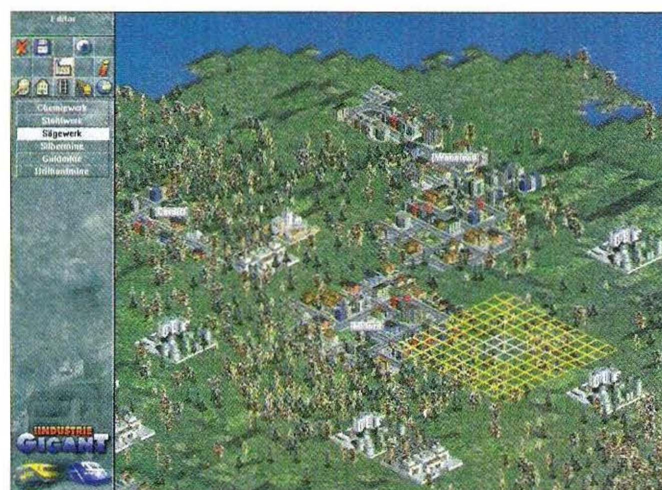
Wie werden aus Holz, Plastik, Stahl, Kupfer, Aluminium, Silber, Gold, Brillanten und elektronischen Bauteilen 36 verschiedene Konsumgüter? Indem man diese Rohstoffe von den Säge-, Berg-, Stahl-, Chemie- und Bergwerken mit LKWs und Zügen zu eigenen Fabriken karrt, dort bis zu drei Materialien sinnvoll kombiniert und das Ergebnis an die Fachgeschäfte in den Städten liefert. Was nach Abzug von Produktions- und Transportkosten übrigbleibt, wird sofort in neue und modernere Anlagen investiert – schließlich kämpfen Sie gegen bis zu drei Computergegner, die genauso forsch wie Sie Schienen und Straßen verlegen, Zugfahrpläne aufstellen und Verkaufspreise der Nachfrage anpassen. Besonderheit: Anstelle der üblichen Minimalstgrafik ist die launige Echtzeit-Wirtschaftsimulation in moderner Render-Optik (max. 1.024x768 Bildpunkte, drei Zoomstufen, vier Blickwinkel) verpackt.

Auf zu neuen Ufern

Nach monatelangem Widerstand haben sich die Programmierer endlich breitschlagen lassen, die Warenbeförderung per Schiff und Flugzeug zu erlauben. Einer der Vorteile: Auf hoher See oder über den Wolken entgeht man dem ansonsten fast schon obligatorischen Verkehrschaos. Während die Anschaffungspreise durchaus mit Bahn, Monorail und Lastwagen konkurrieren können, amortisiert sich der Bau sündteurer Häfen und Flugplätze (die leider nicht gleichzeitig als Lagerhalle fungieren) erst bei Erzeugnissen mit hohen Gewinnspannen. Falls die Begradigung der zerklüfteten Landschaft zu teuer käme, große Teile der Karte von Wasser bedeckt sind oder sehr lange Strecken zurückgelegt werden müssen, empfehlen sich die neuen Verkehrsmittel als schnelle und bezahlbare Alternativen. Unterm Strich schlagen die Flieger durch ein Vielfaches der Reisegeschwindigkeit und die niedrigen Gebühren pro Feld sogar die futuristischen Monorails. Jeweils neun neue Szenarien und Einzelmissionen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades lassen reichlich Spielraum zum Herumexperimentieren mit den neuen Flugzeugen, Schiffen, Gebäuden und Produkten (siehe Kasten).



In den neun zusätzlichen Missionen verlangt man von Ihnen u. a. die Umstellung auf zukunftsträchtigere Produkte und geeignetere Verkehrsmittel.



Ab sofort verteilen Sie in Ihren selbstgemachten Szenarien Rohstoff-Lieferanten (z. B. Sägewerke) in beliebiger Menge auf das Terrain.



Die Übersichten lassen sich u. a. nach dem Laden-Typ sortieren.



Super-schnell, aber nicht ganz billig: Ab sofort sind Flugzeuge unterwegs.

Auf vielfachen Wunsch

Lang ist die Liste der Verbesserungen gegenüber dem Original: Zu den drei bisherigen Landschafts-Grafiksets (Norden, Westen, Süden) gesellt sich ein „Südeuropa"-Look, der sich – abgesehen von den Gebäuden – kaum vom „Süden"-Szenario unterscheidet. Karitativ veranlagte Industrie-Giganten spendieren den Städten neben Schwimmbädern und Kartbahnen seit neuestem Universitäten und Vergnügungsparks, auf daß sich die Ortschaften schneller ausbreiten und somit den Absatzmarkt vergrößern. Kleinere Modifikationen an der Steuerung erhöhen spürbar den Spielkomfort: Durch das Aufziehen eines Rahmens reißt man bebaute Flächen bis maximal 10x10 Felder ab, wobei etwaige Hindernisse automatisch entfernt werden. Grundstücke bis zu einer Größe von 5x5 Kacheln können Sie durch einen einzigen Mausklick senken bzw. anheben. Auch beim Editor gab es eine wirklich sinnvolle Änderung: Auf der Karte dürfen Sie Rohstoff-Lieferanten (Säge-, Chemie-, Stahl- und Bergwerk) in beliebiger Menge aufstellen.

Und nun zur Werbung...

Eine Angelegenheit für den Taschenrechner bleibt auch zukünftig die Werbung – noch immer liefert Ihnen das Programm keinerlei Anhaltspunktspunkte dafür, ob und wann sich das kostspielige Schalten von Anzeigen lohnt. Dafür listen die funkelnigelnagelneuen Übersichten Details zu allen Fabriken, Kaufhäusern und Fahrzeugen auf, so daß Sie z. B. den jeweiligen Lagerbestand problemlos herausfinden können. Die Kaufhaus-Aufstellung informiert Sie u. a. über die Zahl der Verbraucher, den Gesamtgewinn, den Gewinn des Vormonats, den Bedarf pro Monat, die im vergangenen Monat gelieferten Produkte und die Vorräte. Engpässe und Überproduktionen lassen sich damit wesentlich schneller einkreisen und beseitigen. Sonderpreis für umständliches Handling: Beim Spielstart müssen Sie zunächst die Expansion-Set-CD einlegen und diese anschließend durch die Original-CD-ROM ersetzen.

Petra Maueröder ■


In Inselszenarien müssen Sie zwangsläufig auf Flugplätze und Seehäfen zurückgreifen.



Wo sind meine Schiffe mit welcher Fracht unterwegs? Die Fahrzeug-Übersicht verrät es Ihnen.

Statement



Ist es nicht wunderbar, wenn Computerspiele-Hersteller auf ihre verehrte Kundschaft (und ein ganz klein bißchen auch auf die Quengler von der Presse) hören? Das Team von JoWood Productions hat selbiges getan und mit dem Expansion-Set konsequent einen Großteil der beanstandeten Schönheitsfehler beseitigt. Der „neue" Industrie-Gigant ist komplexer, anwenderfreundlicher (den Statistiken und Übersichten sei Dank) und letztlich spielbarer als das Original und wird deshalb aufgewertet. Eines der Hauptprobleme bleibt aber auch nach dem Installieren der Zusatz-CD bestehen: Fehlende Weichen und Signalanlagen erfordern abenteuerliche Streckenführungen und ständige Kontrollen der Straßen und Schienen, um dem schleichenden Bankrott durch rechtzeitiges Entknoten von Staus zuvorzukommen – ein kleiner Wermutstropfen in einer ansonsten hochqualitativen Mixtur aus Aufbaustrategiespiel und Wirtschaftssimulation. Falls Sie dem Industrie-Giganten bereits einige unterhaltsame Abende und Wochenenden zu verdanken haben und nach neuen Herausforderungen lechzen, ist das erschwingliche Expansion-Set seinen Preis mehr als wert.

Die „Neuen"

In den zusätzlichen Industriezweigen „Druck & Papier" sowie „Do-it-yourself" entstehen 14 Produkte, die Sie in zwei Fachgeschäften verkaufen.


Baumarkt
Baubedarfsindustrie


Papierfabrik Druckerei


Holzleitern Handwerkszeug Baukunststoffe


Schubkarren Zubehör Elektrobedarf


Aluleitern Elektrowerkzeug Laserwerkzeug


Papierfachgeschäft


Papier


Karton


Zeitungen


Bücher


Spielkarten

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	-
● DOS	Netzwerk	-
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix	GeneralMidi	-
● AMD	Audio	●

REQUIRED
486 DX-100, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 112 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie/WiSim	
Grafik	80%
Sound	65%
Handling	80%
Multiplayer	-%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	JoWood Product.
Preis	ca. DM 35,-

Krähenbrück
Beschützt den Ort Krähenbrück vor den gegnerischen Truppen, die über den Fluß kommen. Im Ort selber sind Verstärkungen stationiert! (F8 = Tastaturbelegungen)

1

2 Krieger
Mauriac, Accolon.

2

nyo'Ro (Bogenschütze)
Lang schon als Feinde vieler Nationen bekannt, war es der Burgfrieden zwischen König ou'Kahn und Calliban in der Zeit der Schwerter, der sie wirklich bekannt machte.

3

4

6

die von Dvalin, Sohn des Altrigg von Steinheim ...”

ob'Atala (Bo
“... obwohl di
Gefangennah
mit Meißeln a

7

5

6

7

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Abenteuerland

Was erwarten Sie von einem Echtzeitstrategiespiel, bei dem man Thorolf Den dreimal Gepfählten, Tyrgeis Den Narbigen, Baugi Witwenmacher und Thorgeisl Den Sohn des Schlächters auf einem „Kreuzzug ins Ungewisse" begleitet? Myth verknüpft ein mittelalterliches Fantasy-Echtzeit-Massaker mit modernster 3D-Technologie.

Myth ist wie WarCraft 2 – nur ohne Holz, Gold, Öl und tumbe Bauern, die für Sie Werften, Wachtürme, Kirchen, Magiertürme und Drachenhorste aufstellen. Vielmehr beschränkt sich das martialische Spektakel von Bungie Software fast ausschließlich auf Kampfhandlungen zwischen dem „Heer des Nordens" (die Guten, also Sie) und der „Dunklen Armee" (die Bösen) und erlaubt dank „echter" 3D-Landschaften eine Reihe taktischer Raffinessen, die zumindest im Echtzeitstrategie-Sektor bis dato ihresgleichen suchen. Denn so ein 3D-Terrain mit all seinen Höhen und Tiefen schmeißt z. B. die Gewohnheiten eines WarCraft-Spielers gehörig über den Haufen. Beispiel: Man postiere einen Bogenschützen an einer höhergelegenen Stelle (z. B. auf einem Hügel), und schon beschreiben die Pfeile einen höheren Bogen und fliegen wesentlich weiter. Umgekehrt kullert ein bergauf geworfener Molotow-Cocktail aus den Händen eines Zwerges den Abhang hinunter und, tja, reißt den zipfelbemützten Wichtel in tausend Stücke. Weitere Besonderheit: Myth verzichtet zwar auf den Nebel des Krieges, dafür herrschen aber echte Sichtverhältnisse. Wenn Ihr Auskundschafter von einem Berg herunterkraxelt, verschwinden auch die zuvor erspähten Skelett-Krieger. Neben dem Untergrund (Schnee und Morast hindern die Truppen am Fortkommen) hat auch die Witterung in einigen Szenarien gehörigen Einfluß auf den Verlauf einer Mission. Die Brandbomben Ihrer Zwerge sind bei Regen beispielsweise nahezu unbrauchbar, da sie noch vor dem Erreichen des Ziels erlöschen.

Fackeln im Sturm

Edle Ritter mit gewienerten Schilden und blitzenden Schwertern, Bogenschützen, Baumriesen, Berserker und Avatare liefern sich 25 Missionen lang dramatische Gefechte mit Zombies, Trollen und Seelenlosen. Einige Figuren verfügen nicht nur über standesgemäße Nahkampf-Waffen, sondern beherrschen zudem Zauberstücke oder weisen anderweitige Spezialitäten auf. Die drolligen Zwerge haben z. B. Molotow-Cocktails im Ranzen, verlegen auf Wunsch aber auch Tretminen; einige Zaube-



Schärfere Konturen, schönere Effekte: Myth profitiert von 3Dfx-Hardware.

Krähenbrück

Anhand der ersten Mission „Krähenbrück" zeigen wir Ihnen, wie Myth-Einsätze in der Praxis aussehen. Ihr Auftrag: Die Stadt Krähenbrück soll vor den feindlichen Angriffen beschützt werden.

1. Die beiden Soldaten auf der Brücke bemerken die Untoten im Fluß. Vorsichtshalber lotst man das Duo zum Wachposten, der nur wenige Meter entfernt stationiert wurde.
2. Im Ort steht Verstärkung in Form einiger Bogenschützen und weiterer Soldaten bereit. Außerdem gehört ein Zwerg zu Ihrem Team, den Sie ebenfalls zu den Kameraden am Fluß dirigieren.
3. Hinter den Soldaten werden die vier Bogenschützen in einer Reihe formiert, um den anderen Einheiten aus der Distanz Feuerschutz zu geben.
4. Jeweils zwei Kämpfer werden abgezweigt, um einige Dämonen abzufangen, die sich in Richtung der Stadt aufmachen. Nach wenigen Schwerthieben sacken die Biester leblos in sich zusammen.
5. In der Zwischenzeit verlegt man den Zwerg vorsichtig zu den Zombies, die mit Äxten bewaffnet sind und daher dem Wicht nicht gefährlich werden können, solange ein Sicherheitsabstand eingehalten wird. Die Angreifer bemerken den vorwitzigen Kerl natürlich (der in der Zwischenzeit einige Minen verlegt hat) und schlurfen auf ihn zu. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um den ersten Molotow-Cocktail zu zünden und ihn mitten in die Feindesschar zu schleudern.
6. Der Zwerg wird zurückgezogen und wirft unterwegs weitere Granaten auf seine Verfolger. Dementsprechend dezimiert und geschwächt, laufen die verbliebenen Zombies direkt in ihr Verderben – unsere Soldaten erwarten sie bereits und stürzen sich mit Gebrüll auf ihre Opfer.
7. Die erhöhte Position der Bogenschützen verschafft uns einen Vorteil gegenüber den Speeren der Seelenlosen. Im Nahkampf gegen unsere Ritter haben sie zudem nicht den Hauch einer Chance. Das erkennen auch die wenigen Überlebenden der Dunklen Armee, die sich über die Brücke zurückziehen. Mit scheppernden Schilden und Schwertern feiern unsere jubelnden Krieger ihren Triumph.



Vorteil „Erhöhte Position": Der Zwerg wirft die Brandbombe über die eigene Phalanx mitten in das gegnerische Heer.



Eine solche Zwergen-Armee müssen Sie behandeln wie eine Ladung Nitroglyzerin: Wenn Sie nicht aufpassen, werden die Kameraden mitgesprengt.





Die beiden Screenshots zeigen die Maximalwerte der Zoomfunktion.



Ohne „Landscape Filtering" müssen Sie gröbere Texturen in Kauf nehmen.

rer der Dunklen Armee lösen Blitze aus, während Kundschafter der Kunst des Heilens mächtig sind. 25 Einzelspieler-Einsätze im Dienste des „Heer des Nordens" mögen nicht allzu üppig erscheinen, zeichnen sich aber durch Vielfalt und Originalität aus: Mal gilt es, eine Stadt zu verteidigen oder die Stellung zu halten, ein andermal sollen Sie einen Verräter finden und eliminieren, eine Geisel befreien, einen Gegenstand stibitzen oder einfach nur eine Hundertschaft Seelenloser auseinandernehmen.

Nur die Harten kommen in den Garten

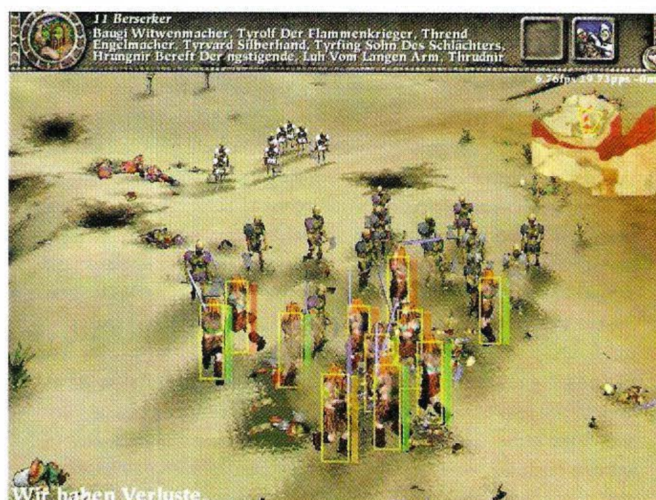
Abgesehen von der Möglichkeit, eine einmal zusammengestellte Gruppe mit einem einzigen Tastendruck zu aktivieren, kredenzt Myth eine komfortable Tastatur-/Maussteuerung, die so gut wie keine Wünsche offenläßt: Einheiten lassen sich einzeln oder gruppenweise markieren und werden per Strg-Taste zum Angriff gezwungen. Praktisch: Ein Doppelklick auf eine Einheit aktiviert automatisch alle Exemplare desselben Typs. Was sich bei anderen Spielen dieses Genres entweder überhaupt nicht oder nur sehr kompliziert arrangieren läßt, gehört bei Myth zu den am häufigsten eingesetzten Features: Formationen. Mit den Ziffertasten 1 bis 0 gibt man eine von zehn verschiedenen Truppen-Strukturen vor, die von den Einheiten automatisch eingenommen wird; dazu zählen sichelförmige Anordnungen genauso wie Doppelreihen, Kreise, Keile oder Quader. Formationen werden auch unterwegs beibehalten, solange dies das Gelände zuläßt. Waypoints sind unverständlicherweise nicht vorgesehen, was das Handling bei größeren Armeen deutlich erleichtern würde. Je mehr Gegner eine Einheit auf dem Kerbholz hat, desto geschickter verhält sie sich. Bogenschützen treffen häufiger, Krieger schlagen kräftiger zu, und Zwerge werfen ihre Molotow-Cocktails seltener senkrecht in die Luft. Schilde bzw. Totenköpfe in der Statusleiste symbolisieren die Anzahl der Kills (entspricht der Erfahrung), die eine Figur vorzuweisen hat. Nicht nur deshalb lohnt sich die schonende Behandlung der Mitstreiter und das sorgsame Heilen mittels Kundschafter: Überlebende Einheiten ersetzen in der darauffolgenden Mission Kämpfer derselben Sorte.

Zukunfts-Perspektiven

Myth gehört zu jenen Spielen, die es problemlos schaffen, binnen Minuten eine Menschentraube um den PC zu versammeln. Kein Wunder bei DER 3D-Engine, die im Strategie-Sektor derzeit so ziemlich alles in den Schatten stellt – einschließlich Total Annihilation und Syndicate Wars. Die nahezu freibewegliche Kamera rotiert z. B. um eine beliebige Achse, läßt sich seitwärts schwenken sowie vor- und zurückbewegen. Das Manövrieren auf dem Gelände wird allerdings dadurch erschwert, daß sich beim Drehen nur die Ansicht, nicht aber die Minimap bewegt. Die strategisch wichtige Darstellung aus der Vogelperspektive fehlt leider ebenso wie die Möglichkeit, den Winkel der Ansicht zu verändern. Die Risiken und Nebenwirkungen dieses Verfahrens: Zum einen geht die Orientierung etwas verloren, zum anderen erscheinen die Dimensionen verzerrt und gegnerische Einheiten zuweilen weiter entfernt, als sie es tatsächlich sind – die Dungeon Keeper-Lösung wäre sinnvoller gewesen. Auch die Zoomfunktion hat ihre Macken: Allzu weit können Sie Ihren Blick nämlich nicht von einem Standort entfernen, was den Überblick unnötig erschwert. Dafür verlieren die gerenderten, extrem realistisch animierten Figuren auch bei starker Vergrößerung kaum an Detailfülle.

Kein schöner Land

Die 3D-Topographie zeichnet sich durch eine enorme Flexibilität aus und reagiert z. B. auf Explosionen, indem sich z. B. die Erde wölbt und ein tiefer Krater in die Landschaft gerissen wird. Damit nicht genug: Wenn ein Molotow-Cocktail in



Man kennt's aus anderen Echtzeitstrategiespielen: Farbige Balken symbolisieren den Gesundheitszustand der Einheiten (hier: Berserker).



Immer wenn es regnet: In diesem Multiplayer-Match kämpfen zwei Heere um die Zielflagge. Beachten Sie die Spiegelungen der Einheiten im Wasser.



Die anfälligen Zwerge können nur wenige Treffer einstecken. Hier hat es zwei unserer Wichtel erwischt, die von den Speerwerfern „erlegt" wurden.

eine Gruppe von Zombies rauscht, dann würde man normalerweise eine nette Detonation und eine gelichtete Reihe von Angreifern erwarten, und damit hat sich's. Bei Myth hingegen fliegen Ihren Zwergen und Rittern Rüstungen, Helme, Schilder, Schwerter und Grasbüschel um die Ohren. Sterbliche Überreste und Waffen lösen sich mit der Zeit nicht einfach in Luft auf, sondern bleiben auf dem Boden liegen und verteilen sich ggf. noch weiter in der Umgebung; dementsprechend stapfen die Truppen schon nach wenigen Minuten knöcheltief durch Leichenberge. Mehr eine Kür als eine Pflicht stellt übrigens der Besitz einer 3Dfx-Grafikkarte dar – denn auch „ohne" ist Myth nicht ohne. 3Dfx-Support bedeutet wie so oft: Fließendere Übergänge, höhere Frameraten und transparente Rauch- und Nebelschwaden. Auf PCs unterhalb der dringend empfohlenen 166 MHz drosselt man zur Not die Auflösung oder schaltet das „Landscape-Filtering" (unbewegter Untergrund wird automatisch scharfgezeichnet) ab.

Kurz und bündig

Das Prädikat „Feierabend-kompatibel" verdient der Mehrspieler-Modus mit insgesamt elf Karten und elf verschiedenen Spielvarianten. Gewonnen hat z. B. derjenige, der mit seinen Einheiten als erster fünf Flaggen berührt, Territorien über einen gewissen Zeitraum verteidigt, die meisten Bälle erobert oder einfach nur alle gegnerischen Figuren eliminiert. Durch die einstellbare Spieldauer werden Multiplayer-Matches zeitlich kalkulierbar und ufern daher nicht endlos aus; die meisten Schlachten sind nach weniger als einer Viertelstunde entschieden. Art und Anzahl der beteiligten Einheiten werden bedauerlicherweise automatisch ausgewählt; dafür darf man innerhalb von Allianzen einzelne Charaktere mit seinen Verbündeten austauschen. Mit der Veröffentlichung von Myth in den USA geht auch das Bungie.Net (http://www.bungie.net) an den Start – ein Internet-Spieleserver, der ähnlich wie Blizzards Battle.Net das kostenlose „Hosting" von Multiplayer-Matches übernimmt.



Kreisverkehr: Formationen werden per Tastendruck gebildet.



Ein Blick hinter die Kulissen: Unterm Boden steckt ein Drahtgittermodell.

Petra Maueröder ■

Statement



In der Kategorie „Grafik" hat das Echtzeit-Genre mit Myth einen großen (Bungie-)Sprung nach vorn gemacht – die 3D-Landschaften wirken lebendiger und naturgetreuer als die Total Annihilation-Szenarien oder die Bullfrog-Dungeons. Vor lauter Begeisterung über die bildhübsche 3D-Grafik haben die Programmierer aber doch glatt vergessen, ihrem „Müff" etwas mehr Spieltiefe zu verpassen. Wenn man schon ohne Burgen, Bauernhöfe und Schmieden auskommen muß, dann wären zumindest zusätzliche Einheiten (16 sind einfach zu wenig) und mehr Zaubersprüche angebracht – schließlich brechen mit dem Basis-Ausbau und dem Rohstoff-Management gleich zwei wesentliche (und ausgesprochen kurzweilige) Bestandteile eines zünftigen Echtzeitstrategiespiels weg. Das wirkt sich auch auf den Multiplayer-Modus aus, der weit von der Wir-hauen-uns-die-Nächte-um-die-Ohren-Klasse eines Command & Conquer entfernt ist. Kein „WarCraft in 3D" also, sondern eine herausfordernde Taktiererei mit Ausprobier-Charakter, kernigem Braveheart-Flair, verblüffend abwechslungreichen Missionen und einem Hauch Glücksspiel (diese Zwerge sind schon ein selten unberechenbares Pack). Kreuzzug ins Ungewisse – eine vergnügliche Fantasy-Metzelei, der's nur etwas an der Komplexität gebricht.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
● DOS	Netzwerk	8
● WIN 95	Internet	8
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 220 MB

3D-SUPPORT
3Dfx

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	90%
Sound	75%
Handling	80%
Multiplayer	50%
Spielspaß	81%

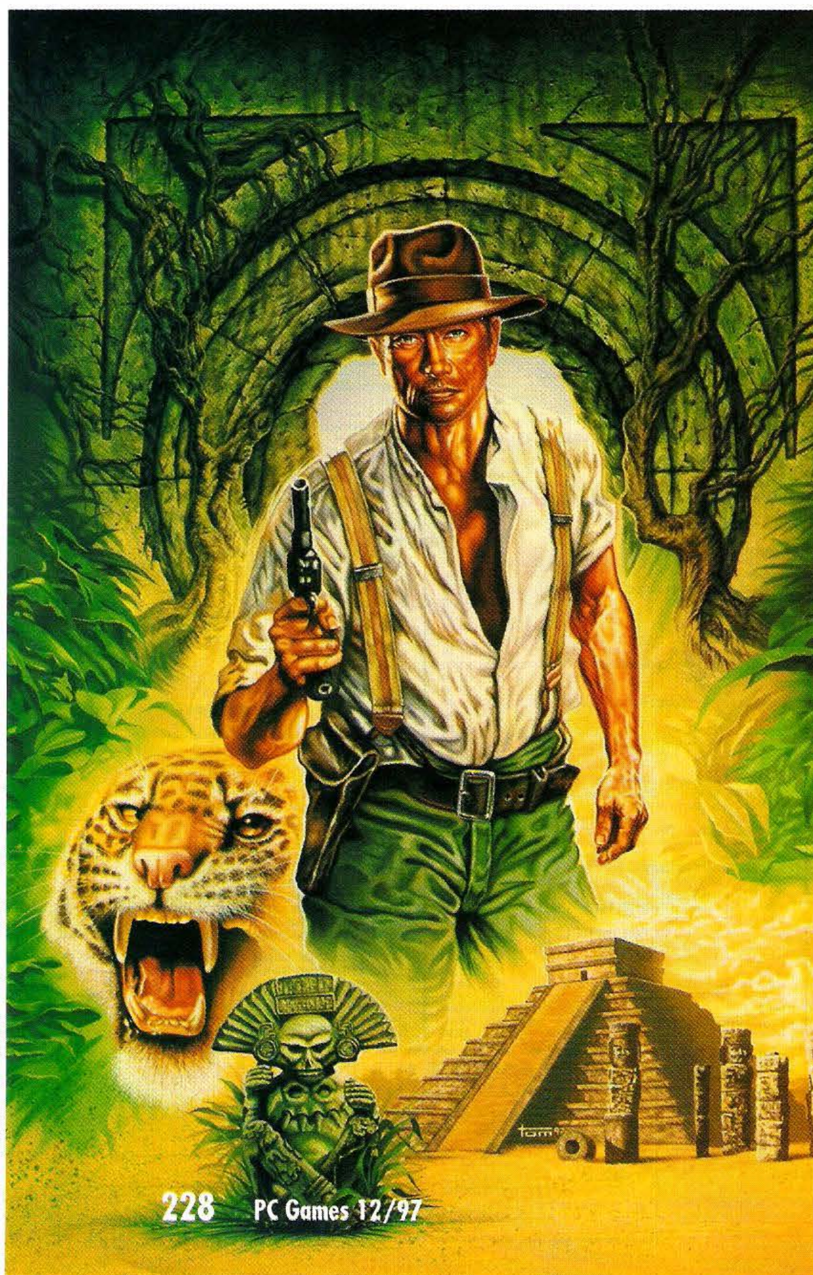
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bungie
Preis	ca. DM 90,-

Max Montezuma – Der Fluch der Azteken

Tempel des Todes

Die Faszination der Indiana Jones-Filme und ähnlicher Abenteuerstreifen läßt sich zu einem großen Teil auf die atemberaubenden Installationen zurückführen, die den Filmhelden das Leben so herrlich schwer machen. Was Cineasten ins Kino lockt, kann für ein Computerspiel nicht ungeeignet sein, oder?

Filme wie „Die Jagd nach dem grünen Diamanten" oder „Jäger des verlorenen Schatzes" strickten um schöne Special Effects und phantasievolle Bauten eine vergleichsweise dünne Geschichte. Vor allem die Fallen, mit denen südamerikanische Kulturen ihre Schätze und Tempel offenbar zu schützen pflegten, haben es den Kinobesuchern angetan. Schließlich wurde nach Indiana Jones jeder noch so schlichte Film zum Kassenschlager, wenn er nur ein paar Ähnlichkeiten damit aufweisen konnte. Verzichtet man komplett auf eine Story und die meist unfreiwillig komische Romantik, bleibt von einem solchen Film nicht viel mehr als exotische Örtlichkeiten, imposante Fallen und übergroße mechanische Apparaturen. Genau dies hat sich Utopia Technologies zum Thema genommen, als vor 15 Jahren das Spiel „Montezumas Revenge" entwickelt wurde. Unzählige Fallen, bewegliche Plattformen und lodernde Lavaseen machten das Spiel zu einem der größten Verkaufserfolge weltweit.

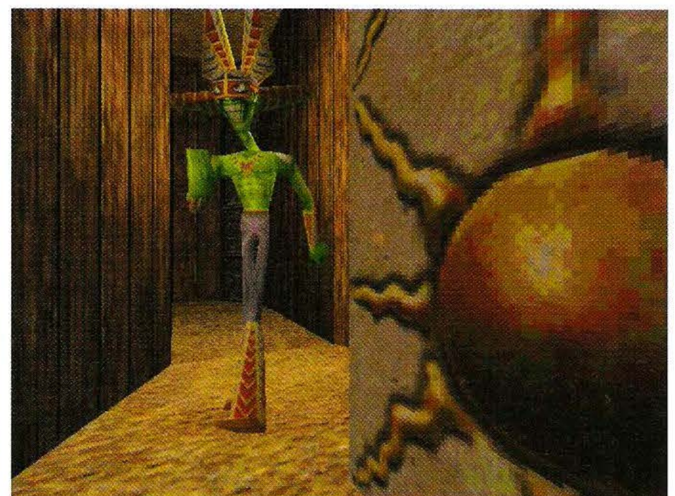


Glücksritter wider Willen

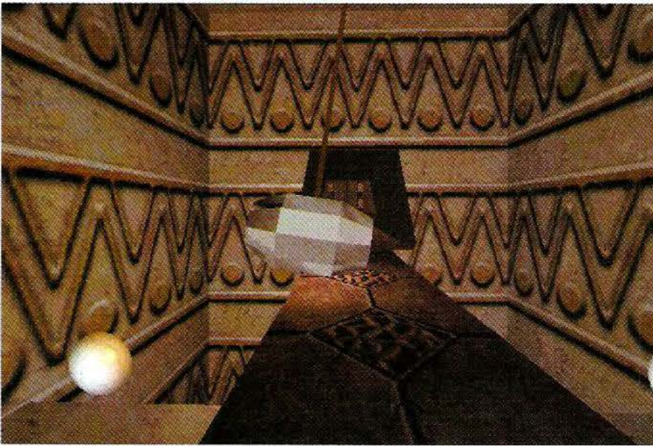
Das für längst ausgestorbene Homecomputer entwickelte Plattformspiel hat nun einen zeitgemäßen Nachfolger erhalten. Was auf den ersten Blick wie ein 3D-Action-Spiel aussieht, sich genauso steuert und von den Programmierern auch so genannt wird, ist ein schwer einzuordnendes Abenteuerspiel, das die ursprüngliche Spielidee aufgreift und erweitert. Der Abenteurer Max Montezuma (ein direkter Nachfahre des Aztekenführers) überlebt nur knapp einen Flugzeugabsturz und findet sich in einem tiefen Tal wieder. Der einzige Ausgang aus dem Tal scheint durch einen gut erhaltenen Tempel zu führen. Ab hier übernimmt der Spieler die Geschicke des unbewaffneten Abenteurers und muß versuchen, ihn unbeschadet nach Hause zu führen.

Fehlende Bauvorschriften

Der Heimweg wird schwieriger als erwartet, der weitläufige Tempel ist nämlich noch bewohnt: Offenbar seit Jahrhunderten eingeschlossene Kreaturen hindern Max immer wieder am Weiterkommen. Als passabler Kickboxer stellen für ihn die meisten Gegner jedoch keine echte Bedrohung dar, die ebenfalls unbewaffneten Wesen rennen stets unüberlegt in die Faust



Das freundliche Grinsen einiger der skurrilen Gegner sollte nicht über deren feindselige Absichten und kämpferische Fähigkeiten hinwegtäuschen.


Schwingende Äxte und Hämmer verlangen ein gutes Timing. Links sieht man eine Bonusperle, die den Spieler an den Abgrund lockt.


Geht man nahe an die Jahrhunderte alten Ritter heran, erkannt man, daß sie im Lauf der Zeit zu beachtlicher Größe mutiert sind.

des Helden. Die im Spiel vorhandenen Gegner lassen sich an zwei Händen abzählen, und der Kampf mit ihnen ist auch nicht wesentlicher Bestandteil des Spiels. Die skurrilen Geschöpfe sind jedoch oftmals sehr lästig, wenn sie Max beispielsweise in einen Lavasee drängen wollen. Von derartigen Einrichtungselementen findet sich eine beträchtliche Anzahl in der Tempelanlage. Das nur von außen klein wirkende Gebäude entpuppt sich als riesiges Arrangement von Räumen, die das Vorankommen so gut wie möglich verhindern wollen. Bereits der Tempeleingang zeigt, was den Spieler im Innern erwartet: Um hineinzugelangen, muß man erst zwei (hier nur schlecht versteckte) Bodenplatten berühren. Die Türe öffnet sich jedoch nicht wie das aus den meisten Haushalten bekannte Bauelement, sondern schwingt ständig um eine horizontale Achse. Um von der Steintüre nicht erschlagen zu werden, muß man daher zum richtigen Zeitpunkt auf die noch liegende Platte springen und im Inneren möglichst schnell das Weite suchen.


Die bewegten Pyramiden bieten einen Weg über den Abgrund, die Achsen erfordern vorsichtiges Springen.


Zugunsten der Geschwindigkeit wurde auf allzu realistische Grafiken verzichtet: Seile und sogar die Arme sind eckig.

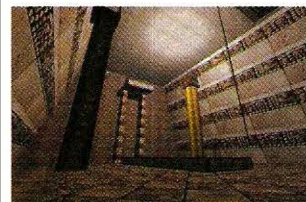
Raumausstattung

In den insgesamt sieben Kapiteln trifft man auf schwingende Brücken, pendelnde Äxte und schwebende Plattformen, die zeitlich und örtlich genau plazierte Sprünge verlangen. Ein Fehler wird zwar nur selten mit dem sofortigen Ableben bestraft, ein Sturz in die tiefen Abgründe kostet Max Montezuma jedoch wertvolle Lebensenergie und den Spieler einen meist beschwerlichen Wiederaufstieg. Wie in einem Jump&Run liegen auf den Wegen vereinzelte Obststücke, deren Berührung Max' Lebensenergie wieder erhöhen. Sofort tödlich sind nur in den Boden eingelassene Speerspitzen. Verschätzt sich


Ein gegnerischer Treffer und selbst zugefügte Verletzungen lassen Max Montezuma diese niedlichen Sternchen sehen.

Schritt für Schritt

Um den Ausgang eines Levelabschnittes zu erreichen, müssen immer wieder komplexe Aufgaben gelöst werden. Die entsprechenden Schalter befinden sich stets in Ausgangsnähe, ein endloses Herumsuchen ist also nicht gefragt.


Hoch oben an der hinteren Wand befindet sich der einzige Ausgang. Weit davor befindet sich ein Seil. An den Seiten stehen versenkbare Türme.


In einem Nachbarraum kann man mittels zweier beweglicher Plattformen und gewagter Sprünge die Spitze eines der beiden Türme erreichen.

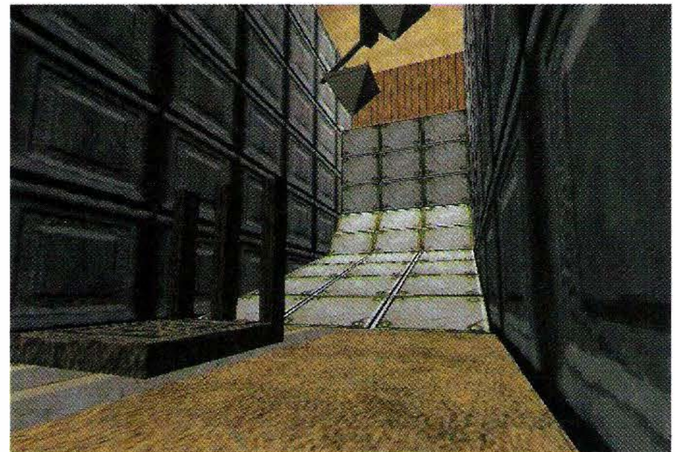

Im zweiten Nachbarraum erlauben dies drei Trampolins. Stellt man sich auf die Türme, senken sie sich ab...

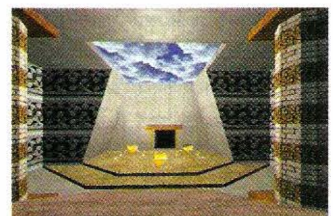

...und drücken zwei Plattformen hoch, die man mit einem Seil erreichen kann. Der Ausgang ist nun erreichbar.

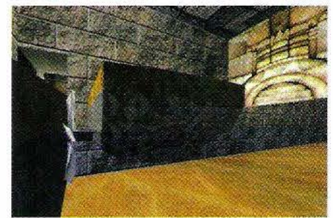
Max beim Timing eines Sprungs, kann es also schon der letzte gewesen sein. Insgesamt stehen aber drei Leben zur Verfügung. In jedem Level gilt es, den Ausgang zu finden und zu öffnen. Während der erste Level Max durch eine recht lineare Raumanordnung schickt, an deren Ende ein ausgewachsenes Monster den Ausgang bewacht, benötigt er in den folgenden Levels einen guten Orientierungssinn. Meist steht der Kaisernachfahre bereits zu Beginn vor dem Levelausgang, für das Schloß muß er jedoch erst die erforderlichen Schlüssel finden. Dies sind speziell geformte Edelsteine, die versteckt in den verzweigten Gängen auf ihren Entdecker warten. Im einfachsten Fall sind die Verstecke mit weiteren Schlössern gesichert, so daß man wie in einem Adventure die Räume durchsucht und die gefundenen Schlüssel an jedem auffindbaren Schloß ausprobiert.

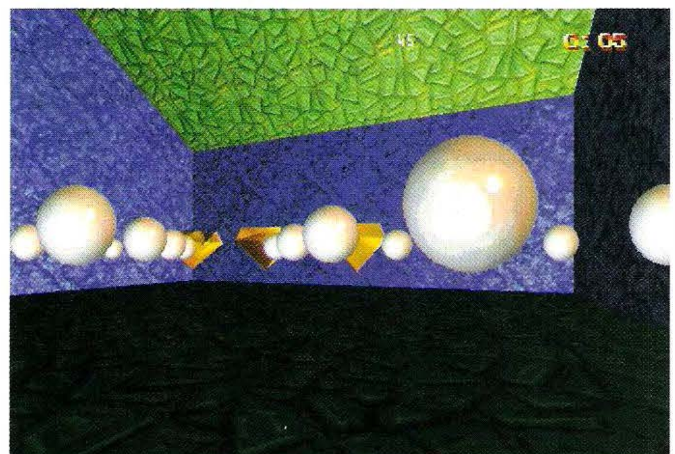
Artistik

Weitaus häufiger befinden sich die Schlüssel hinter einer großen Anzahl von mechanischen Hinterlistigkeiten, welche die Geschicklichkeit, die räumliche Vorstellungskraft und die Kombinationsgabe des Spielers auf das Äußerste fordern. Um etwa zu einer sehr hoch gelegenen Türe zu gelangen, muß man von der Decke hängende Felsblöcke zum Herunterfallen bewegen – und im rechten Moment zur Seite springen. An anderer Stelle versucht man, auf einer schwebenden Plattform stehenzubleiben, während eine Stahlachse ihr möglichstes versucht, einen hinunterzuschubsen. Da muß man sich auf extrem wackelig aufgehängten Brettern über einen Abgrund hangeln, mittels winziger Trampolins atemberaubende Höhenunterschiede überwinden oder munter auf- und abspringende Totenköpfe passieren. Diese Kombinationen aus Fallen, Rätseln und Geschicklichkeitsprüfungen machen den größten Teil des Spiels aus, das damit am ehesten einem anspruchsvollen Jump&Run gleicht. Auch


Häufig sind Stürze in die Tiefe ungefährlich. Hier wird Max mittels eines Katapults wieder nach oben (und vor das Hindernis) befördert.

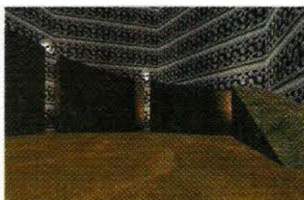

Dieses Tor sieht aus wie der Ausgang, ist aber nur das Ende des ersten und kürzesten Levels.


Auch Wasser darf in Max Montezuma nicht fehlen. Hier muß ein schwerfälliges Boot per Körperverlagerung gesteuert werden.


Da lacht des Sammlers Herz: In solchen Bonusräumen gilt es, möglichst viele der wertvollen Diamanten und Perlen einzusammeln.

Spielelemente

Die Designer haben ihre Phantasie ungehemmt ausgetobt und einen wahren Kanon von teils beispiellosen Spielelementen in die Levels einfließen lassen. Hier nur eine winzige Auswahl der Konstruktionen, aus denen das Spiel aufgebaut ist.


Stalagmiten in der Anfängerversion: In späten Levels müssen schwindelerregend hohe Turmkombinationen erklommen werden.


Mit zum Teil seitlich geneigten Trampolins lassen sich große Höhenunterschiede überbrücken. Gezieltes Landen ist gefragt.


Springt man falsch auf diese schwingende Brücke, katapultiert sie die Spielfigur durch den (hier weich gepolsterten) Raum.


Wie Du mir, so ich Dir: Schnelle und ausdauernde Gegner wie diesen Affen sollte man möglichst in einen Lavasee stoßen.


Eine schwebende Plattform überbrückt den Lavastrom. Tiefe Holzbalken nötigen den Spieler zu gefährlichen Sprüngen.


Stilbruch: Ventilatoren lassen die Spielfigur schweben, verändern die Flugbahn oder fangen tiefe Stürze ab.

die an vielen Stellen vorhandenen Bonuspunkte in Form von Perlen deuten auf diese Verwandtschaft hin. Wie bei herkömmlichen Jump&Runs sollte man möglichst viele dieser Gegenstände einsammeln, da deren Anzahl wie auch die erreichte Punktzahl und die benötigte Zeit am Ende eines jeden Levels in eine Highscore-Liste eingetragen wird.



Bewegte Steinplatten über Lavaseen stellen für Bonusjäger eine große Gefahr und Herausforderung dar.

Jäger des übersehenen Punktes

Ein wahres Eldorado für Punktejäger sind die Bonusräume, die sich nach erfolgreichem Abschluß eines jeden Levels betreten lassen. Innerhalb einer vorgegebenen Zeit gilt es hier, möglichst viele Boni aufzulesen. In den mit verwirrend bunten Texturen gestalteten Räumen besteht die Schwierigkeit darin, unter Zeitdruck die komplexe Architektur zu erfassen und sich in der richtigen Reihenfolge mit Hilfe von Trampolins, Trapezen oder schwebenden Plattformen zu den Bonusgegenständen zu bewegen. Ein einmal geschaffter Level läßt sich stets erneut spielen, sollte Max also einmal das Zeitliche segnen, muß das umfangreiche Spiel nicht komplett von vorne gestartet werden. Die nur oberflächliche Ähnlichkeit mit einem 3D-Actionspiel zeigt sich in der Qualität der Grafikengine: Während moderne Vertreter dieser Softwarebausteine längst komplex aufgebaute Räumlichkeiten in hoher Geschwindigkeit darstellen können, beschränkt sich das in Max Montezuma verwendete UVision meist auf quadratische Hallen.



Sechs verschiedene Kampftechniken erlauben es Max Montezuma, in der Tempelanlage zu überleben.

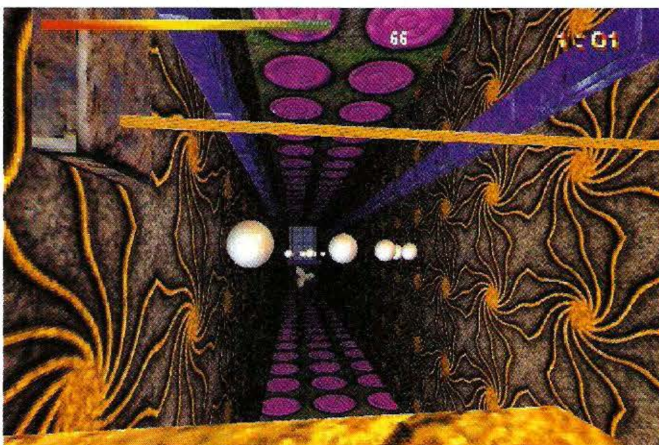
Blickfang

Gleichzeitig werden allerdings Dutzende Objekte bewegt, so daß die Programmierleistung durchaus beachtlich ist. Auch die automatische Berechnung des optimalen Blickwinkels (bei hohen Sprüngen oder Stürzen nach unten, beim Klettern nach oben) kostet offenbar eine nennenswerte Menge Rechenzeit. Um ausreichend hohe Bildraten zu erhalten, sollte man nicht auf der maximalen Auflösung von 800x600 Bildpunkten bestehen, selbst ein bestens ausgestatteter Pentium II hat damit seine Schwierigkeiten.

Harald Wagner ■



Vor wichtige Spielabschnitte haben die Designer Endgegner wie diesen bebrillten Riesen gesetzt.



Die Innenarchitekten beweisen nicht immer einen guten Geschmack.

Statement



Max Montezuma – Der Fluch der Azteken ist eine zeitgemäße Variante eines Klassikers. Nach wie vor macht das überlegte Durchqueren der kompliziert aufgebauten Levels jede Menge Spaß. Selbst wenn man an der gleichen Stelle wieder und wieder scheitert, ist man stets zu einem weiteren Versuch bereit. Utopia Technologies hat die Möglichkeiten einer 3D-Umgebung perfekt ausgenutzt und wirklich alles integriert, was in einem derartigen Abenteurerspiel für Kurzweil sorgen kann.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
●	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 90 MB

RECOMMENDED
Pentium 200. 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 90 MB

3D-SUPPORT
3Dfx in Vorbereitung (Februar)

RANKING

Jump&Run

Grafik	70%
Sound	60%
Handling	77%
Multiplayer	-
Spielspaß	80%

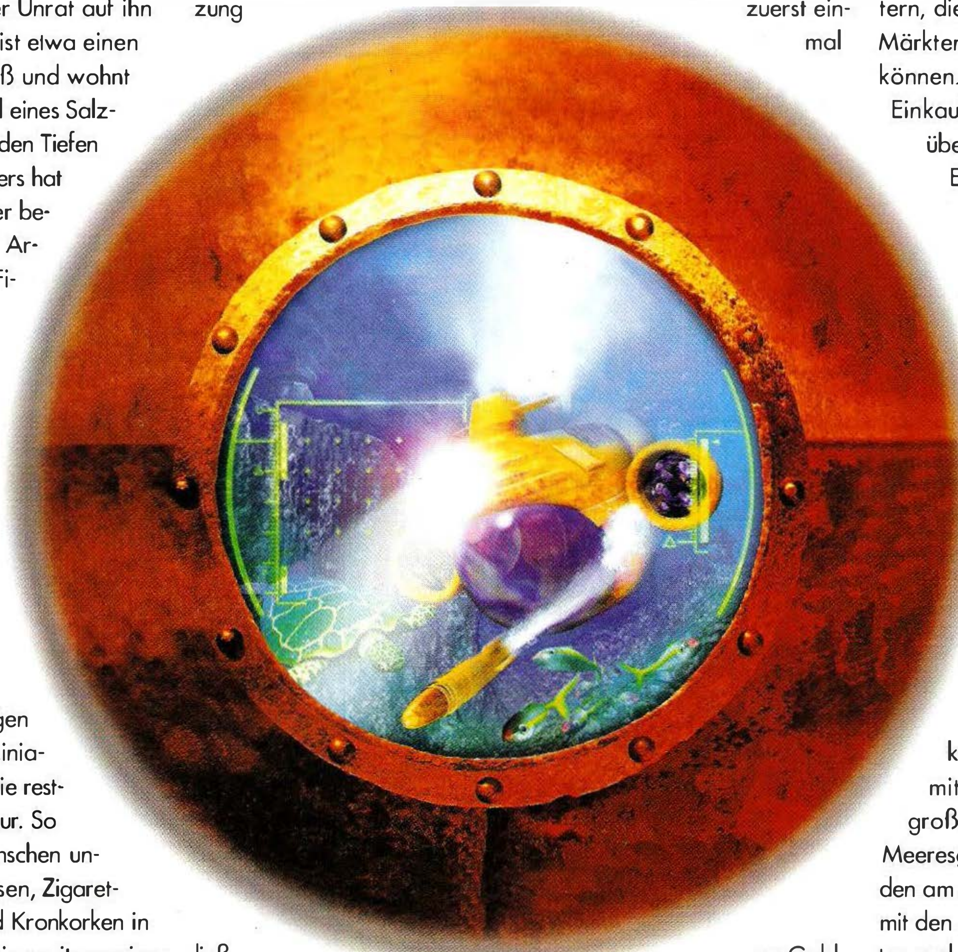
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM100,-

Subculture – Trouble in der Tiefsee

Aqua vitae

Stellen Sie sich vor, sie kommen spät abends von der Arbeit nach Hause. Anstatt des frisch gedeckten Dachs thront eine riesige Konservendose über Ihrem Wohnzimmer. Bubba Kosh hat keine Zeit, sich zu wundern oder gar zu verzweifeln, schließlich weiß der schwer arbeitende Erzschürfer genau, was zu tun ist.

Für Bubba Kosh sind derartige Vorfälle nicht ganz ungewöhnlich, ständig fallen riesige Metallgegenstände und anderer Unrat auf ihn herab. Bubba ist etwa einen Zentimeter groß und wohnt auf dem Grund eines Salzwassersees. In den Tiefen dieses Gewässers hat sich neben einer bemerkenswerten Artenvielfalt von Fischen und Pflanzen eine menschenähnliche Spezies entwickelt. Diese blieb von den Menschen ebenso unbemerkt wie die knapp zehn Zentimeter langen U-Boote, die Miniaturstädte und die restliche Infrastruktur. So werfen die Menschen unbekümmert Dosen, Zigarettenstummel und Kronkorken in den See, was einerseits zu einer beträchtlichen Umweltverschmutzung führt, andererseits die Bevölkerung mit immer neuen Rohstoffen versorgt. Mit diesem stetig zunehmenden Zufluß an Metallen und Chemikalien war es den Geschöpfen möglich, Technologien zu entwickeln, die denen der Menschheit in nichts nachstehen. Die ebenfalls wachsende Umweltverschmutzung ließ allerdings einen erbitterten Streit um die immer kleiner werdenden Fischgründe aufkeimen – es entstanden die zwei konkurrierenden Nationen Procha und Bohine. Eine neutrale Bruderschaft kümmerte sich weiterhin um die Veredelung der Rohstoffe, die von den Städten oder von ebenfalls neutralen Prospektoren wie Bubba Kosh angeliefert wurden.



Existenzgründung

Bubba Kosh, durch den Unfall fast all seiner Besitztümer beraubt, muß sich eine neue Existenz aufbauen. Vom Spieler geführt, muß er zuerst einmal zu Geld kommen, um seine geschworene Rache zu finanzieren. Seine gesamten Reichtümer beschränken sich auf ein leicht bewaffnetes U-Boot sowie die darauf montierte Suck-O-Matic. Mit diesem Sauggerät lassen sich kleine Gegenstände aus dem Meer in den Frachtraum saugen, die in den Städten und in der Raffinerie der Bruderschaft verkauft werden können. Nachdem mit Perlen oder Erzkristallen das erste Einkommen erarbeitet wurde, kann man sich dem weniger arbeitsintensiven Handel widmen. Das Wirtschaftssystem von Subculture basiert auf rund 20 verschiedenen Gütern, die auf insgesamt fünf Märkten gehandelt werden können. Meistens liegt der Einkaufspreis allerdings weit über den zu erwartenden Einnahmen, so daß nur eine genaue Auswahl der Investitionen den schnellen Ruin verhindert. Die Gewinnspannen sind nicht sehr groß, daher müssen ungeheure Mengen der einzelnen Güter gehandelt werden, um nennenswerte Überschüsse zu erzielen. Der Transport erfolgt nämlich nicht ganz kostenlos: Kollisionen mit den vergleichsweise großen Fischen oder dem Meeresgrund führen zu Schäden am U-Boot, auch Kämpfe mit den allgegenwärtigen Piraten und Zitteraalen übersteht man meist nicht unbeschadet. Die Reparaturen, die unabhängig vom tatsächlichen Schaden berechnet werden, kosten zwar in jeder Stadt unterschiedlich viel, gehen jedoch überall gehörig ins Geld. Eine ebenfalls erfolgversprechende Einnahme-



Die beiden Kriegsparteien entwickeln riesige Boote, die man am Erreichen des jeweiligen Zielgebiets hindern muß.



Ein erfolgreicher Abschuß wird mit sehenswerten Explosionen (und meist etwas Geld) belohnt.



Mit Flores kann man die engen und sehr dunklen Höhlen in ein unwirkliches Licht tauchen.



Einheiten wie dieser zweibeinige Kampfroboter erinnern an bekannte Science-Fiction-Filme.



Diese Kristalle haben einen Marktwert von vielen tausend Geldeinheiten. Ein Prospektor hat diesen Notgroschen in einer Höhle versteckt, konnte ihn aber wegen seines plötzlichen Ablebens nicht mehr nutzen.

quelle ist die Annahme von Missionen. Die Städte vergeben an gut ausgerüstete Abenteurer Aufträge, die finanziell weitaus interessanter sind als die mühseligen Handelsfahrten.

Berufung

Beispielsweise muß die Besatzung eines havarierten U-Bootes gerettet, Fischschwärme in den Saugbereich eines Angelbootes getrieben oder ein Abflußrohr nach Piraten untersucht werden. Mit der Annahme dieser Missionen verstrickt man sich schnell in die Politik der insgesamt vier Parteien, da über die Fischgründe ein erbitterter Streit herrscht, Piraten nicht immer neutral sein müssen und auch Entführungen von Wissenschaftlern und Militärs an der Tagesordnung sind. Die Versuche des Spielers, keine Seite zu bevorzugen und nicht den Ärger einer Partei auf sich zu ziehen, gehen oftmals am Ziel vorbei. Die Missionen nehmen nämlich häufig eine überraschende Wendung, die auch einen friedliebenden Spieler zu militärischen Handlungen nötigt: Obwohl man beispielsweise nur dazu angeheuert wurde, um ein Mikrofon an einem fremden U-Boot anzubringen, wird man plötzlich beauftragt, dessen Stützpunkt zu bombardieren. Um die Belohnung zu kassieren, bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als den Auftrag zu erfüllen. Wie man es von Spielen wie Wing Commander oder Privateer bereits kennt, treiben diese Missionen die Story voran. Erzählt wird eine kurzweilige Geschichte von machthungrigen Kriegstreibern, von Umweltverschmutzung sowie von unerschrockenen Forschern und



Die sehr friedliebenden Fetzenfische sind zwar ungeheuer dekorativ, aufgrund ihrer penetranten Anhänglichkeit aber oft reichlich störend.



Um die Gegnerintelligenz ist es nicht zum besten bestellt, die in wichtigen Missionen hohe Anzahl der Schiffe sorgt für die Herausforderung.


Inmitten eines Schwarms bunter Fische kommt echte Tauchatmosphäre auf.


Natürlich darf in einer Unterwasserwelt ein alter Schuh nicht fehlen.


Mit der zeitgezündeten Riesenbombe sollte man vorsichtig umgehen.


Selbst unter Wasser qualmen Fabriken fröhlich vor sich hin.

Menschenrechtlern. Der Ablauf, vor allem also Reihenfolge und Inhalt der Missionen, ist leider zum größten Teil fest vorgegeben, sogar das gleichzeitige Überleben und Nicht-Bestehen einer Mission ist teilweise unmöglich.

Handelskammer

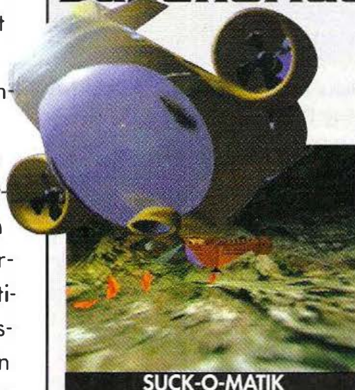
Das Spiel gliedert sich in zwei Bereiche: Der Aufenthalt in den Basen und das Steuern des U-Bootes durch den See. In den Basen bewegt man sich durch fünf Menüs, die den Handel, die Missionsauswahl und die Ausrüstung des eigenen Schiffs gestatten. Von Zeit zu Zeit erreicht den Spieler hier auch eine E-Mail, die ihn über politische Ereignisse oder lukrative Geschäfte informiert. Die umfangreichen Missionsbeschreibungen informieren vorab, welche Zusatzausstattung eventuell angeschafft werden muß, im nächsten Bildschirm läßt sich das Boot dann damit ausrüsten. Zwar sind nicht überall alle Ausrüstungsgegenstände (und auch nicht alle Handelswaren) verfügbar, da die Missionen aber keine Zeitbeschränkungen haben, kann man getrost noch im Nachbarort einkaufen gehen. Die richtige Zusammenstellung der Ausrüstung gestaltet sich da schon schwieriger, da das Boot zwar über einen riesigen Laderaum, nicht aber über beliebig viele Docks verfügt. So muß man zugunsten eines Bombenlegegerätes auf seine Lieblingstorpedos verzichten, die Suck-O-Matic gestattet keinen gleichzeitig montierten Magneten, und der WooshDrive genannte Turbo findet nur in den wenigsten Fällen Platz.

Das eigentliche Spiel findet außerhalb der Basen statt. Als Bubba Kosh steuert man sein U-Boot durch die Gewässer und befindet sich im ständigen Kampf mit Fischen, Piraten und der Rohstoffknappheit. Abhängig von dem gerade montierten Bergegerät begibt man sich auf die Suche nach alten Münzen, Metallabfällen, Erzkristallen, Perlen oder Zigarettenstum-


Im späten Spiel kann man sich eine kraftvolle MG zulegen.


Zum Angeln muß man den Fischschwarm unter das befreundete Boot treiben, das montierte Attractatron lockt die Fische an.

Zubehörladen



Die Suck-O-Matic saugt Erzstücke und die sehr seltenen Perlen in den Laderaum. Mit dem Sauger sind die ersten Erträge möglich.



Zum Einsammeln der noch wertvolleren Münzen, aber auch zum Bergen gestrandeter Boote ist der Magnet zu gebrauchen.



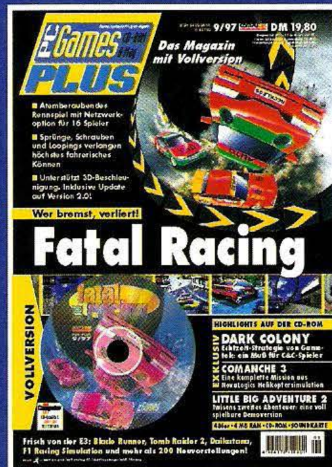
Der fast überall verbotene Tabak wird aus Zigarettenstummeln gewonnen. Das Einsammeln erfolgt mit Hilfe des Greifers.



Für Rettungsmissionen verwendet man die Fluchtkapsel. Sie gestattet das Übersetzen von Besatzungsmitgliedern.




Das unbemannte U-Boot mit eingebauter Kamera ist oftmals die einzige Möglichkeit, hinter Felsspalten und Minen zu sehen



09/97



10/97



11/97

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES PLUS 09/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES PLUS 10/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
❒ PC GAMES PLUS 11/97 mit CD-ROM	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!



Ein voll ausgestattetes U-Boot ist in engen Gängen schwer zu manövrieren. Eine kluge Auswahl der Ausrüstung ist daher wichtig.



Sehenswerte Lichteffekte sorgen für eine schöne Atmosphäre.

meln. Während die Suck-O-Matic immerhin fünf Kristalle oder Perlen einsammeln kann, müssen die anderen Gegenstände stets einzeln zu den Städten transportiert und dort verkauft werden. In der Miniaturwelt von Bubba sind die von den Menschen stammenden Abfälle natürlich recht groß, so daß das U-Boot bereits an einer einzigen Kupfermünze schwer zu schleppen hat. Die an einem Seil am Boden des Bootes hängenden Objekte entwickeln eine recht realistische Eigendynamik, die das Steuern des Bootes erschwert. Das wissen auch die Piraten, die Bubba gerne in dieser relativ hilflosen Situation überfallen. Für fast alle Waffentypen muß man den eigenen Bug in Richtung des Ziels steuern, das Fallenlassen der Ladung ist daher oftmals die einzige Möglichkeit, sich ausreichend schnell zu bewegen und lebend davonzukommen. Der Versuch, zurückgelassene Gegenstände anschließend wiederzufinden, ist nicht immer von Erfolg gekrönt, da einerseits der unebene Seegrund die Objekte verrutschen läßt, andererseits die Konkurrenz nicht schläft.

Gefahrenzonen

Auch die Fauna ist nicht immer freundlich gesinnt: Von den insgesamt 20 Fischarten sind mindestens drei mit elektrischer Energie ausgestattet, die nicht nur gegen Artgenossen eingesetzt wird. Die Städte setzen ein eigenes Verteidigungssystem ein, im Umland ist man jedoch auf sich alleine gestellt. Die harmloseren Arten stellen sich bald als sehr neugierig und störend heraus: Vor allem der Fetzenfisch glotzt gerne durch die Glaskuppel des U-Boots und schubst es nach Belieben durch die Gegend. Glücklicherweise verscheucht das sogenannte Repellertron die meisten Fischarten, gleichzeitig belegt es aber eines der wenigen Anbaudocks. Die größte Gefahr für das Boot droht durch die gut bezahlten Aufträge. Fast jede Mission involviert den Spieler in Kämpfe, sei es mit anderen U-Booten, mit zweibeinigen Kampfrobo-

Warenwirtschaft

Um die 30 Missionen bequem und sicher bestehen zu können, erwarten den Spieler Ausgaben von etwa 170.000 Geldeinheiten. Für die mühsam gesammelten Rohstoffe kassiert man zwischen 700 und 1000 Geldeinheiten, nur Tabak läßt sich für das Dreifache verkaufen. Das bequemere Transportieren von Handelswaren zwischen den fünf Orten gestattet Gewinnspannen von bis zu 30%, allerdings sind die lohnenden Waren schnell ausverkauft. Die Preise dieser Güter reagieren auch sehr empfindlich auf ein plötzliches Überangebot, man kann sich die Preise (und damit die Gewinne) also schnell selbst verderben. Die Preise werden in Echtzeit berechnet, man kann den ständigen Preisänderungen daher zusehen und beim vermeintlich besten Preis zuschlagen. Investiert man sein Erspartes in die unattraktiveren Güter und bezahlt davon die Schäden am Boot, kann man im Verlauf des Spiels mit weit über 100 Geschäftsreisen rechnen.



Farbtiefenrausch



VGA-MODUS 320X200



SVGA-MODUS 640X480



DIRECT3D 640X480

Obwohl Subculture nicht zu den Spielen gehört, die eine 3Dfx-Karte zwingend voraussetzen, sollte man sich das Spiel nur als Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte, möglichst einer direkt unterstützten 3Dfx-Karte, zulegen. Selbst auf einem Pentium 200 ist die SVGA-Darstellung viel zu langsam, auch die Reduzierung der Farben auf 256 Stück verdirbt die Freude am virtuellen Aquarium. Darunter leidet auch die VGA-Darstellung, die dafür auch auf einem Pentium 90 noch zufriedenstellend schnell ist.

Rechner	Intel Pentium 90 16 MB	Intel Pentium 133 16 MB	Intel Pentium 200 16 MB
Shiny DOS	38	42	98
Shiny Win95	41	45	102
VGA	● (gelb)	● (grün)	● (grün)
SVGA	● (rot)	● (gelb)	● (gelb)
Direct3D	● (rot)	● (gelb)	● (grün)

● (rot) = nicht spielbar ● (gelb) = spielbar ● (grün) = flüssig spielbar

Missionsdesign

Die recht geringe Anzahl von 30 Missionen wird durch deren hohe Qualität relativiert. Mit abwechslungsreichem Missionsaufbau, schönen Grafiken und meist ausreichend hohem Schwierigkeitsgrad schafft es Ubi Soft, den Spieler vor immer neue Herausforderungen zu stellen.



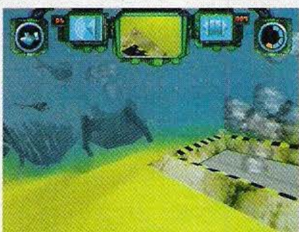
Der Spieler übernimmt den Auftrag, an einem dubiosen U-Boot der Gegenpartei eine Lauscheinrichtung anzubringen.



Plötzlich erhält man die Direktive, die vermutlich militärische Basis des Bootes zu finden und möglichst schnell zu zerstören.



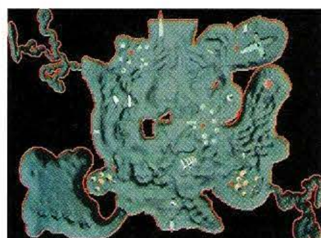
Selbst unter dem Einsatz des stärksten Elektro-Zappers und etlicher Raketen nehmen die drei Gebäude keinen Schaden.



Erst wenn man Wasserbomben in die mit Türen versehenen Entlüftungsschächte wirft, werden die Installationen verwundbar.



Hinter diesem Minenfeld ist der Minenleger havariert. Nur mit dem unbemannten Mini-U-Boat ROV kann man zu ihm gelangen.



Die Landkarte zeigt nur die der Allgemeinheit bekannten Gegenden.



Eine Vollausstattung macht das Fahrzeug deutlich schwerfälliger.

tern oder mit fast meterhohen Verteidigungsanlagen. Die gutsortierte Waffenhandlung bietet mit Bomben, Luftblasen und MGs so ziemlich alles, was des Spielers Herz begehrt, sogar ein Miniaturroboter zum Erkunden gefährlicher Gebiete kann erstanden werden. Gesteuert wird das U-Boot wie ein Raumschiff oder ein Hubschrauber in Actionspielen vom Schlage Extreme Assault. Neben der Bewegung des Bootes in allen drei Dimensionen ist der Spieler mit Auswahl und Bedienung der Werkzeuge und Waffen beschäftigt, für ein flottes Spiel empfiehlt sich daher ein mit vielen Knöpfen bestückter Joystick.

Kurzweil

Hat man sich erst einmal eine gesunde finanzielle Grundlage geschaffen, muß man sich nur noch selten mit Handel oder Rohstoffbeschaffung aufhalten. Zu diesem Zeitpunkt hat man sich alle wesentlichen Zubehörteile zugelegt und kann sich auf die Erfüllung der Missionen konzentrieren. Da Subculture lediglich 30 Aufträge bietet, die jeweils höchstens einmal angenommen werden können, ist das Spiel für Schleichfahrt- oder Wing Commander-Spezialisten überraschend schnell zu Ende. Die Dauer einer Mission liegt zwischen 15 und 45 Minuten, ist das eigene U-Boot gut ausgerüstet, schafft man eine Mission bereits im ersten Anlauf. Ungewöhnlich für ein Spiel dieser Klasse ist, daß der Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar ist und (außer dem gelegentlichen Auftreten von Piraten) keine zufälligen Ereignisse den Spielverlauf variieren. Man wird Subculture daher nicht allzu häufig spielen, bereits nach dem zweiten Durchlauf sollte man alles gesehen haben. Der von den wenigsten Spielern genutzte, dennoch mittlerweile übliche Multiplayermodus fehlt ebenfalls. Das zu eng gefaßte Spielkonzept ließ vermutlich keinen sinnvollen Einsatz des Netzwerkspiels zu, die notwendige Technologie wäre bei Ubi-Soft (POD, Sean Dundee Soccer) ja bekanntlich vorhanden gewesen.

Harald Wagner ■

Statement



Das in vielerlei Hinsicht ähnliche Spiel Schleichfahrt von BlueByte verschreckte viele Spieler mit einer unübersichtlichen Hintergrundgeschichte und einem sehr komplexen Gameploy. Subculture wendet sich bei gleicher Thematik an all diejenigen, die sich nicht zum erlauchten Kreis der Wing Commander und Privateers zählen, aber dennoch etwas Sci-Fi-Luft schnuppern möchten. Hätte Ubi Soft an einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gedacht und eine höhere Anzahl an Missionen erstellt, wäre Subculture nicht nur den Genre-Einsteigern wärmstens zu empfehlen.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	
AMD		Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx Voodoo

RANKING

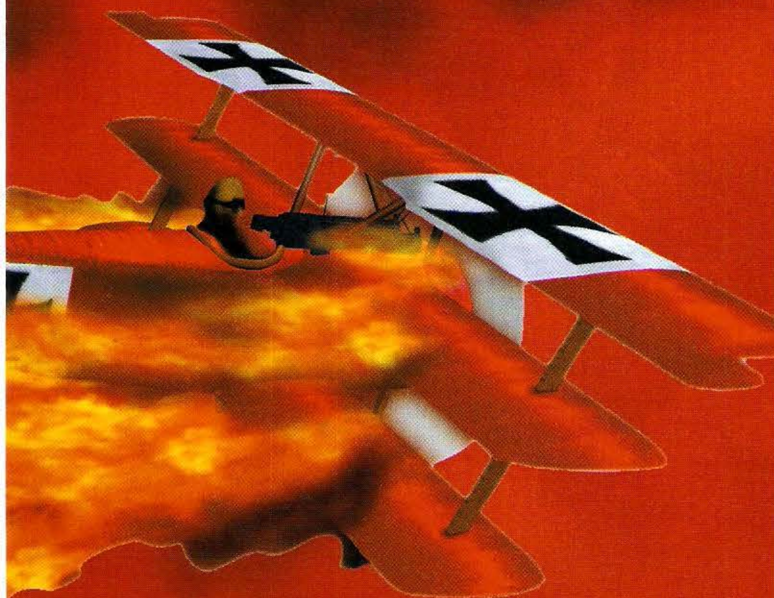
SciFi-Action

Grafik	88%
Sound	68%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	UBI Soft
Preis	ca. DM100,-

Red Baron II

Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.



Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie iehen an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen rplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der litestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die llerbesten behaupten.

SIERRA

Verden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?



optimiert für Sidewinder Force Feedback.

WIN '95 CD-ROM

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



09/97



10/97



11/97

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES 09/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❒ PC GAMES 10/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❒ PC GAMES 11/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Overboard!

Mann über Bord!

Eine Seefahrt, die ist lustig: Was die alten Volksweisen verschweigen, offenbart Overboard! von Psygnosis. Von wegen gemütlicher Segeltörn: Hier zeigt sich das Piratenleben von seiner stressigsten Seite. Marodierende Konkurrenten, verfressene Seeungeheuer und garstige Wirbelstürme stellen jeden Käpt'n vor eine knifflige Herausforderung.



Lustig ist das Piratenleben, könnte man meinen. Den ganzen Tag an der frischen Luft, Sonne und Meer sowie die rauhe Seefahrer-Romantik auf einem hölzernen Kahn mit riesigen Baumwollsegeln – ist das nicht die perfekte Entspannung für gestreßte Bürohengste? Na gut, hin und wieder muß man mal einen Hafen überfallen und plündern, aber so ein bißchen Nervenkitzel sollte einen alten Seebären doch nicht erschüttern. Wie wenig das Wandeln auf den Spuren von Sir Francis Drake mit einer erholsamen Kreuzfahrt auf einer schmucken Yacht zu tun hat, offenbart sich schnell bei Overboard! von Psygnosis. Hier geht es alles andere als entspannend zu, vielmehr sind Sie umringt von allerlei Gefahren, aber auch reizvollen Schätzen. Mit dem Klassiker Pirates! von MicroProse hat Overboard! aber wenig zu tun, es handelt sich um ein reinrassiges Actionspiel mit vielen Überraschungen.

Land in Sicht

Die Aufgaben, die an Sie als Käpt'n des Totenkopf-beflaggten Seelenverkäufers gestellt werden, klingen prinzipiell einfach: Kreuzen Sie durch die verschiedenen Gewässer, plündern Sie hier und da einen Hafen, und raffen Sie alle Schätze an sich, die Sie finden. Sie können es sich wohl schon denken, daß die Praxis etwas anders aussieht. Zum einen haben die Hafenstädte natürlich wenig Lust, sich kampflos jedem dahergelaufenen Piraten zu ergeben, zum anderen sehen diverse Meeresbewohner Ihre Crew als willkommene Zwischenmahlzeit an. Während sich die Hafenbewohner mit Kanonen, Flammenwerfern und sogar Raketen ihrer Haut wehren, greifen Ungeheuer wie Riesenkraken oder Wale auf ihr überlegenes Gewicht und ihre erschütternde Kraft zurück. Damit nicht genug: Wirbelstürme und Gewitterwolken sind ebenso unangenehme Reisebekanntschaften wie riesige Kreissägen, die Ihr stolzes Schiff kurzerhand zerkleinern.

Öl auf die Wogen

Sie merken schon, Overboard! ist keine bierernste Matrosen-Simulation, in der sogar Käpt'n Ahabs Holzbein die richtigen Jahresringe hat. Vielmehr bringen die comicartigen Zugaben ein ironisches Augenzwinkern ins Spiel ein, das der flotten Kreuzfahrt wirklich gut tut. Neben einer Kanone, die nach vorne schießt, dürfen Sie auch zünftige Breitseiten loslassen oder sich mit auf dem Meer treibenden Minen lästiger Verfolger erwehren. Gegen so manchen Meeresbewohner machen sich die Wasserbombem prächtig, bei anderen liefert dagegen der Flammenwerfer feurige Ergebnisse. Nett macht sich auch die Mini-Ölpest, die aber keine negativen Auswirkungen auf unschuldige Fischlein oder das Grünzeug am Strand hat, sondern gerade die lästigen Kähne Ihrer Gegner lahmlegt. Die mit verheerenden Bomben bestückten Vögel zerkleinern Sie am besten mit Raketen, und die zielsuchenden Blitzwerfer erweisen sich im Nahkampf als hervorragende Waffe.

Mit Kompaß und Karte

All die schönen Waffen an Bord des Piraten-Potts bringen wenig, wenn sich das Vehikel nicht vernünftig steuern läßt. Hier können wir getrost Entwarnung geben: Die Steuerung ist simpel und durchdacht, sowohl mit Gamepad als auch über Tastatur fühlen Sie sich



Der knallbunte Papagei und das skurrile Flugzeug nehmen unsere stolze Fregatte, die sich mit Raketen zu wehren versucht, böse unter Beschuß.



Über den Wolken: Mit einem kleinen Upgrade erhebt sich unser Kahn in die Lüfte und fliegt neuen Ufern entgegen.

tatsächlich wie der Herr über das Steuerrad. Mit Steuerkreuz oder Cursor-Tasten bestimmen Sie den Kurs, zwei Tasten feuern entweder nach Steuerbord oder Backbord, und mit zwei weiteren Tasten wählen Sie die gewünschte Waffe aus. Mit Tab schalten Sie durch die drei verschiedenen Perspektiven, was ab und an nötig ist, um die Lage besser einschätzen zu können, und mit der Leertaste schließlich rufen Sie die Karte auf, mit der sich versteckte Schätze lokalisieren lassen. Die Karte erweitern Sie übrigens mit der einen oder anderen Flaschenpost, die im Meer vor sich hin treibt. Da Overboard! kein rasend schnelles Ballerspiel ist, haben Sie in den meisten Fällen genügend Zeit, sich über die weitere Vorgehensweise Gedanken zu machen und das richtige Geschütz zu aktivieren.

Kopfarbeit

Overboard! zeichnet sich vor allem durch die clever designten Levels aus, von denen es 20 Stück gibt, die sich auf fünf verschiedene Landschaften verteilen. Nach jeweils vier Levels wartet einer der mächtigen Endgegner auf die unerschrockenen Piraten, die – vom Riesen-Hummer bis zur Fliegenden Festung – allesamt höchst imposante Ausmaße aufweisen. Der Weg dorthin ist aber alles andere als einfach, denn auch die kleineren Gegner können die Bohlen Ihres Seglers arg mitnehmen. Mit flinken Ausweichmanövern und der richtigen


Etwas mehr Schießpulver, das sich in diesen Fässern befindet, kann angesichts der stark befestigten Hafenstädte nicht schaden.


Selbst im dichten Nebel ist gutes Timing wichtig, sonst setzen die vertrackten Lichtblitze unsere Segel in Brand.

Waffe sollte es aber kein Problem sein, die computergesteuerten Widersacher auf den Grund des Meeres zu schicken. Deutlich kniffliger gestaltet sich oft das Weiterkommen im Level, denn geschlossene Schleusen und Teleporter verlangen dem Seebären einiges an Kopfarbeit ab. Viele offen angebrachte oder versteckte Schalter öffnen Zugänge oder lösen andere, manchmal wenig erfreuliche Aktionen aus.

Über den Wolken

Abgesehen von den Schalter-Rätseln gibt es noch viele Timing-abhängige Puzzles und Stellen. Manchmal wird ein schmaler Seitenarm des Meeres von Flammenwerfern beschützt, die sich mit vorsichtigem Beschleunigen und Abbremsen aber gut ausmanövrieren lassen. Gelegentlich stoßen Sie auf Bonus-Objekte, die das Segelschiff in einen viel schnelleren Dampfer verwandeln oder ihm sogar kurzzeitig einen Zeppelin spendieren, mit dem sich bestimmte Hindernisse überwinden lassen. Sollten Sie diese Gegenstände zur falschen Zeit oder am falschen Ort einsetzen, ist das kein großer Mastbruch, sondern hält höchstens auf. Nach einer gewissen Zeitspanne tauchen sie wieder an den bekannten Stellen auf, genauso wie die verschiedenen Add-Ons für Waffen und Munition.

3D-Support

Overboard! verknüpft die einzelnen Spielelemente geschickt mit der an einen Cartoon erinnernden Grafik, die viele kleine Gags bereithält. Das Piratenschiff ist putzig animiert und


Obwohl die Blitze spuckende Waffe nicht zum altmodischen Ambiente paßt, ist sie doch willkommen.


Diese Rohrverbindungen bringen die Seefahrer schnell und gefahrlos an weit entfernte Orte.

schaukelt sanft auf den Wellen oder legt sich verwegen zurück, wenn der Spieler es beschleunigt. Psygnosis unterstützt über die Software-Schnittstelle Direct 3D alle 3D-Grafikkarten, was nicht nur einen Geschwindigkeitsvorteil bringt, sondern vor allem eine ganze Reihe sehenswerter Effekte. Das transparente Wasser gewinnt deutlich an Brillanz, die Explosionen und Flammenwerfer sind schön transparent, die zusätzlichen Farben werten die Landschaft deutlich auf. Ohne 3D-Beschleuniger läßt sich Overboard! aber gar nicht starten. Der Sound hält ordentliche Samples bereit, und die Musikstücke von CD wechseln je nach Landschaft auch ihren Stil. In einem speziellen Mehrspieler-Modus dürfen bis zu zehn Leute jeder gegen jeden in zehn eigenen Levels antreten. Dafür benötigen Sie aber entsprechend viele Microsoft SideWinder Gamepads; andernfalls können sich nur zwei Spieler an einem Rechner beharken.

Florian Stangl ■

Statement



Land in Sicht! Overboard! ist ein erstaunlich flotte Mischung aus Action- und Denkspiel, die nicht zuletzt durch die liebevolle Grafik eine gehörige Portion Spielspaß verspricht. Die Animationen und Gags sind wahrhaft gelungen, und die vielen Add-Ons und Boni sorgen für viel Abwechslung. Details wie das Löschen des Schiffs unter einem Wasserfall oder das Aufsammeln über Bord gegangener Matrosen fallen ebenfalls wohltuend auf. Da auch die Steuerung stimmt, kann man Overboard! jedem Seebären nur ans Herz legen. Einzig der knackige Schwierigkeitsgrad erfordert viel Kopfarbeit, da Sie mit hirnlosem Ballern schnell an den vertrackten Puzzles hängenbleiben werden. Einsteigern droht hier etwas zu schnell Frustgefahr. Auch der Mehrspieler-Modus hätte abwechslungsreicher sein können.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	10
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action

Grafik	79%
Sound	77%
Handling	80%
Multiplayer	78%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 90,-

Drilling Billy

Vorsicht, Kids!

Können Sie sich noch an den Spielhallenklassiker Donkey Kong erinnern? Sie würden sich wundern, wie langweilig und schlicht dieses Spiel im Vergleich zu modernen Plattformspielen wirkt. Einen stark vereinfachten Vertreter dieses Genres hat Magic Bytes im Angebot.



Dieser sehr übersichtliche Level ist ideal für den Einstieg, da die Gegner bereits bei Stürzen über ein Stockwerk besiegt werden.

Plattformspiele wurden mittlerweile in Jump&Run umbenannt, der ursprüngliche Begriff beschreibt das Spielprinzip jedoch weitaus besser. Als Drilling Billy läuft man über Plattformen verschiedener Höhe, die teilweise mit Leitern miteinander verbunden sind. Gegner wie etwa Bananen, Hämmer oder Teebeutel bewegen sich ebenfalls auf diesen Plattformen und nehmen Drilling Billy bei Berührung eines seiner drei Leben. Mit einem Holzhammer und später auch mit einem Preßlufthammer ausgestattet, kann Billy Löcher in die Ebenen schlagen, in welche die Gegner auch blindlings hineinrennen. Zwar halten sie sich in dieser hilflosen Situation noch fest, nach ein paar Schlägen Billys auf die Opfer fallen sie aber schließlich doch herunter. Das Loch ist anschließend verschwunden, auch lange Zeit ungenutzte Kerben „wachsen" nach einiger Zeit wieder zu. Während die ersten Gegner nur eine einzige Ebene herabstürzen müssen, um zu zerschellen, können es bei den späteren Widersachern schon einmal fünf Stockwerke sein. Um solche Stürze zu ermöglichen, ist ein gutes Auge sowie ein schnelles Reaktionsvermögen notwendig. Billy kann seine Gegner nur durch Löcher im Boden stoppen, ein Überspringen oder Davonrennen ist nicht möglich.

Statement



Drilling Billy wendet sich ausschließlich an spielunerfahrene Kinder, denen die Darstellung unnötiger Gewalt erspart bleiben soll. Die Spielidee ist leider viel zu schlicht, um selbst diese Zielgruppe auf Dauer zu fesseln. Die 100 Levels in den fünf verschiedenen Welten hat man zu schnell kennengelernt, so daß das Preis-Leistungs-Verhältnis bestenfalls angemessen ist.

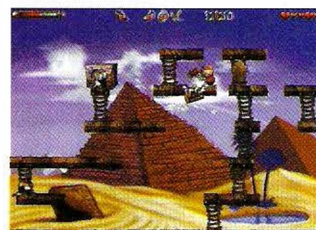
Schönheitsfehler

Die putzigen Spielfiguren und die zum größten Teil gut gestalteten Levels leiden unter ein paar unfairen Spielelementen. So sind einige Levels nur mit genau einer Lösung zu schaffen, oder Spielfiguren sind nicht von ihrem Platz wegzulocken. Auch eine Kiste, die manchmal in den Level hineinfällt, beinhaltet hin und wieder statt Bonuspunkten eine tödliche Ladung.

Harald Wagner ■



Seitliche Durchgänge sind für ein überraschendes Auftauchen der Gegner verantwortlich.



Hat man bei derart gestalteten Levels einen Fehler gemacht, ist der Sieg unmöglich.



Auf der Baustelle sorgen Aufzüge und harte Gegner für Abwechslung. Auch hier ist noch jeder Bereich gut zu erreichen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 15 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Geschicklichkeit

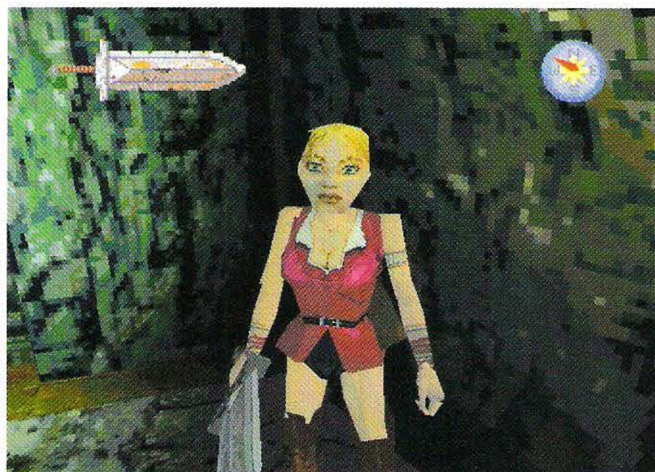
Grafik	60%
Sound	45%
Handling	75%
Multiplayer	-%
Spielspaß	30%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Magic Bytes
Preis	ca. DM 50,-

Der Erfolg von Tomb Raider hat nicht nur die Hauptdarstellerin Lara Croft zum Medienstar gemacht, sondern auch zahlreiche Programmierer dazu animiert, eigene Visionen zu verwirklichen. Doch nicht immer ist die Kopie besser als das Original...

Excalibur 2555AD

Pippi Langstrumpf



Diese Bordsteinschwalbe führt der Spieler durch die 13 Levels. Durch die wenigen Animationsphasen wirken ihre Bewegungen sehr ungelenk.



Mit nur drei Angriffstechniken muß man im Kampf gegen die Polygone auskommen.



Die Grafikengine verzichtet auf Farben und feine Texturen, dafür sind auch ohne 3D-Karte spielbare Geschwindigkeiten möglich.

Man nehme eine weibliche Spielfigur, düstere Höhlen und eine einfache Bedienung – fertig ist das spektakuläre Actionspiel. Fügt man noch ein paar Aufgaben für den Spieler hinzu, hat man ein erfolgversprechendes Adventure. Offenbar fehlen diesem Rezept einige wichtige Zutaten, da Telstars Excalibur 2555AD nicht den halben Genuß von Tomb Raider bietet. Zwar haben sich die Designer alle Mühe gegeben, die Heldin mit gut sichtbaren, weiblichen Attributen auszustatten. Das Ergebnis der Bemühungen ist eine mollige Mischung aus Heidi und Pippi Langstrumpf, der man die zu allem entschlossene Heldin nur mit Mühe glaubt. Auch in der Gestaltung der 3D-Umgebung hat man sich nur wenig Mühe gegeben. Statt sich am aktuellen Stand der Technik zu orientieren und dem Spieler eine kontinuierliche Welt zu Füßen zu legen, bewegt man sich stets nur von Raum zu Raum. Diese gleichen sich meist bis aufs letzte Bit, so daß nur die Automap die Orientierung ermöglicht.

Unsichtbare Wände

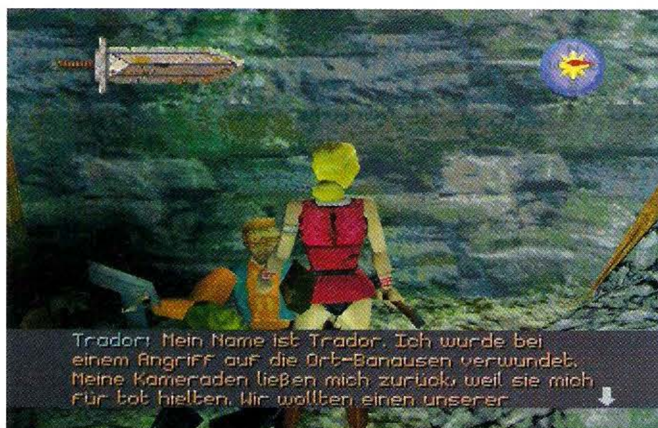
Aufgabe ist es, den Ausgang der insgesamt 13 Levels zu finden. Um dies dem Spieler nicht allzu einfach zu machen, wurden in den Räumen phantasievolle Gegner verteilt, Schlüssel versteckt und Schalter an den Wänden angebracht. Für eine Hintergrundgeschichte sorgen herumstehende Charaktere, die den Spieler mit einfachen Auftrögen durch die Gänge schicken. Die Suche nach den jeweils benötigten Gegenständen gestaltet sich sehr einfach, so daß auch vergleichsweise große Levels innerhalb einer Stunde gelöst sein sollten. Die Grafikengine erlaubt der Spielfigur nur Bewegungen auf ebenem Boden, vor den dennoch vorhandenen Schrägen bleibt man daher abrupt stehen. Trotz dieser und ähnlicher Einschränkungen ist die Darstellung erschreckend langsam, nur im licht- und farbarmen Grafikmodus hält sich die Geschwindigkeit in einem erträglichen Rahmen.

Harald Wagner ■

Statement



Eine Horde Lara Croft-Clones wird zu Weihnachten auf Käuferjagd gehen und mit dem hehren Genretitel Action-Adventure über spielerische und grafische Mängel hinwegzutäuschen versuchen. Wenn wie bei Excalibur 2555AD auf Atmosphäre, Rätsel und halbwegs realistische Animationen verzichtet wird, sorgt dies bei den Käufern wohl nur für lange Gesichter.



Besorgt man den in jedem Level vorhandenen Bittstellern bestimmte Gegenstände, öffnen sie bis dato verschlossene Türen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	–	
	DOS	Netzwerk	–	
●	WIN 95	Internet	–	
●	Cyrix	GeneralMidi		
●	AMD	Audio		●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 0 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 0 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx

RANKING

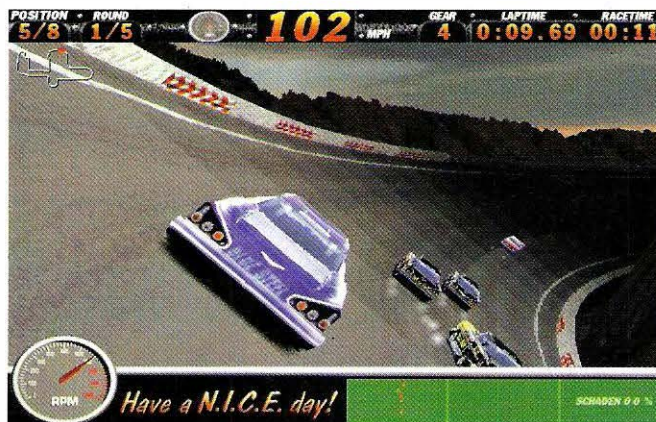
Action-Adventure	
Grafik	35%
Sound	60%
Handling	70%
Multiplayer	– %
Spielspaß	38%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 90,-

Have a N.I.C.E. day! Track Pack

Streckenposten

Vor nicht einmal einem Jahr wurde Have a N.I.C.E. day! mit Lorbeeren überschüttet. Nicht zuletzt aufgrund der schnellen Grafik konnte Magic Bytes zahlreiche Fans für sich gewinnen – lediglich die grundsätzlich ebenen Strecken boten Anlaß zur Beanstandung.



Die Steilkurven sehen spektakulär aus, sind aber erstaunlich einfach zu fahren. Die optisch weniger auffälligen Änderungen wirken sich stärker aus.


Die Gegnerstärke ist in neuen Schwierigkeitsstufen einstellbar.


Einige Schanzenkombinationen sind nur mit viel Übung zu meistern.

Das hat sich mit dem Have a N.I.C.E. day! Track Pack gründlich geändert. Während die bisherigen Strecken nur Loopings und Sprungschanzen als Erhebungen boten, so führen die Kurse nun zum Teil über Hügel und Berge. Diese Technik wurde von den Designern gehörig ausgenutzt, um zwölf anspruchsvolle Strecken zu kreieren. Da hinter den Anhöhen Kurven verborgen sein können oder Gefälle das Tempo drastisch erhöhen, ist vom Spieler nun weitaus mehr Aufmerksamkeit gefragt, um die nach wie vor drei Ligen gewinnen zu können. Die neu hinzugekommenen Fahrbahnbeläge, vor allem das Kopfsteinpflaster, sowie die spektakulären Steilkurven wurden ebenso wie die bereits bekannten Features Looping und Schanze ausreichend sparsam eingesetzt, um schwierige und dennoch unterhaltsame Kurse zu schaffen. Auch die „Bebauungsdichte" der Streckenumgebung wurde erhöht, was neben dem Performanceverlust eine überzeugendere Optik und uneinsehbare Strecken mit sich bringt. Trotzdem läßt sich die Rennsimulation auch auf einem Pentium 90 flüssig spielen, erst für die SVGA-Auflösung im High Color-Modus werden 133 MHz benötigt.

Kosmetik

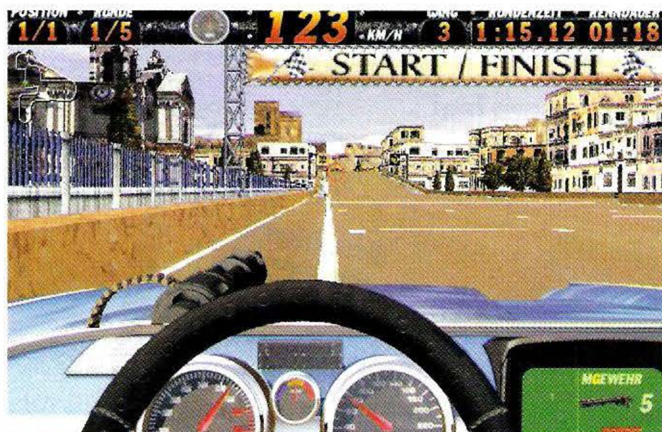
Einige weitere Verbesserungen betreffen das Interface, das nun unter anderem erweiterte Statistiken anzeigt und vor allem eine Automatik für die nach jedem Rennen nötigen Reparaturen bietet. Außerdem lassen sich die Rennen einer Liga nun nach Belieben zusammenstellen, zwischen drei und zwölf Strecken lassen sich dazu aus allen vorhandenen auswählen. Eine entsprechend hohe Nachfrage vorausgesetzt, wird es davon in Zukunft mehr geben: Auf unserer Cover-CD-ROM und auf Magic Bytes' Internet-Seiten liegen Bonus-Tracks bereit, die mit in das Spiel aufgenommen werden können. Der erste Bonus-Track „Fishermen's Island III" ist bereits auf der Cover-CD-ROM dieser Ausgabe zu finden.

Harald Wagner ■

Statement



Für faire 40 Mark bietet Magic Bytes eine hohe Anzahl gut gestalteter Strecken, die trotz des zum Teil hohen Schwierigkeitsgrades für weniger Frust sorgen als die Originalkurse. Auch die zahlreichen kleinen Veränderungen vereinfachen das Spiel deutlich. Leider wurden keine neuen Fahrzeuge, Waffen oder Zubehörteile implementiert, diese spart sich der Hersteller wohl für ein N.I.C.E. 2 auf.



Durch die dichtere Umgebung kommt man sich nicht mehr zwischen den Leitplanken eingesperrt vor. Das Spiel wird dadurch geringfügig verlangsamt.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 90 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 90 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

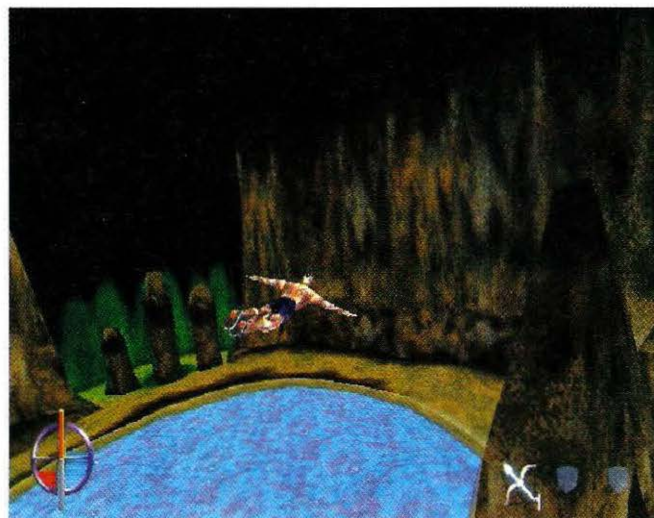
Zusatzdisk

Grafik	83%
Sound	78%
Handling	85%
Multiplayer	85%
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Magic Bytes
Preis	ca. DM 39,95



Dieser fliegende Wal hinterläßt auf seiner Flugbahn Manablasen, so daß man ihm über weite Strecken folgen kann.



Die dreidimensionale Landschaft und die Möglichkeit des Fliegens erlauben recht ungewöhnliche Verstecke.

Dreams to Reality

Gut geschlafen?

Wenn Ihr persönlicher Traumdeuter Ihre Alpträume mit Vergangenheitsbewältigung erklären will, so kann er damit durchaus recht haben. Möglicherweise haben sich aber auch ein paar Wissenschaftler an Ihren Träumen zu schaffen gemacht...



Vor etlichen tausend Jahren entdeckten ägyptische Priester einen See, der recht ungewöhnliche Eigenschaften besitzen sollte. Alle Träume, die die Menschheit hat, finden über diesen natürlichen Brunnen den Weg in das Traumland.
Vier der fünf Priester versuchten, den Brunnen und das Traumland zu schützen, der fünfte jedoch erkannte die Macht, die in dem Gewässer steckt. Er sammelte das Wissen, die Phantasien und die Ängste der Träumer und gründete eine Alptraumdynastie.
Im Jahr 1988 springt ein kleiner Junge namens Duncan in diesen See und gelangt unversehens in die Welt der Träume. Er selbst kann mit dem Erlebten nicht viel anfangen, die Männer jedoch, die ihn dabei beobachteten, waren an seiner Schilderung sehr interessiert. Zehn Jahre später besucht Duncan erneut den See, und wieder betritt er das Traumland. Die Bewohner erklären ihm bald, daß in ihrer Welt seit einigen Jahren seltsame Dinge geschehen. Da Duncan gerade nichts besseres zu tun hat, beschließt er, im Traumland nach dem Rechten zu sehen. Der Spieler leitet



Die aufwendigen Texturen verlieren in der 3Dfx-Version an Details, die Geschwindigkeit der Grafik verdoppelt sich jedoch.



Kurze Videosequenzen unterbrechen den Spielverlauf, um die Ankunft in einem neuen Spielabschnitt zu verdeutlichen.

Duncan durch die skurrile, aus den unterschiedlichsten Träumen zusammengestellte Welt, um dem Treiben der vor zehn Jahren eingedrungenen Forscher ein Ende zu setzen. Wie bereits der fehlgeleitete Priester versuchen sie, mit teuflischen Experimenten das Wissen und die Gefühle der Menschen zu erforschen. Das Ziel der Forscher ist Duncan unbekannt, die Auswirkungen von deren Tätigkeiten ist jedoch schon zu spüren: Die Zahl der Alpträume vermehrt sich, die natürliche Trennung der realen Welt und der Traumwelt löst sich auf.

Traumtänzer

Auf der Suche nach den Wissenschaftlern durchquert Duncan knapp 100 Orte in vier sehr unterschiedlichen Welten. Die Darstellung dieser Welten kann sich mit MDK durchaus messen und gehört damit zum Phantasievollsten, was jemals auf dem heimischen Monitor zu sehen war. Das sind jedoch schon alle Ähnlichkeiten mit MDK, denn anstatt „nur" den Weg zum Ausgong zu finden und freizuschießen, hat es der Spieler bei Dreams to Reality mit einem voll ausgestatteten Adventure zu tun. So wollen zusätzlich Schlüssel gesucht, komplexe Aufgaben in der richtigen Reihenfolge bewältigt und sogar Freunde gewonnen werden.

Innenarchitektur

Die Designer konnten sich bei der Gestaltung der 100 Orte nach Herzenslust austoben, schließlich gibt es nichts in einer aus Träumen zusammengesetzten Welt, was es nicht geben darf. Bereits im ersten Kapitel des Spiels trifft Duncan auf fliegende Wale, freundliche Feen und einradfahrende Wächter. Die Spielfigur selbst ist mit grundlegenden magischen Fähigkeiten ausgestattet,



Natürlich darf der aus Indiana Jones bekannte Stangenwald nicht fehlen.



Die einradfahrenden Wachen gehören zu den leicht besiegbaren Gegnern.



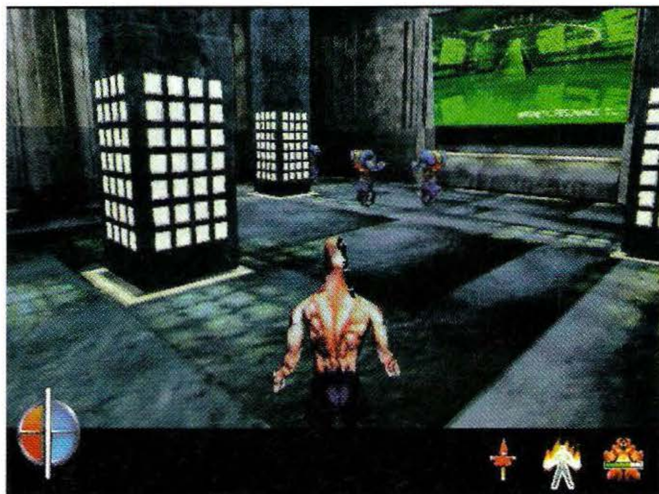
Die erste Welt besteht aus solchen schwerelosen Inseln, die kaum Gefahren, dafür aber relativ schwere Rätsel zu bieten haben.

vor allem die Möglichkeit zu fliegen stellt sich als sehr wertvoll heraus. Die in einem Adventure üblichen Regeln wurden zum Teil außer Kraft gesetzt, beispielsweise öffnet ein gefundener Schlüssel nicht unbedingt eine Türe, sondern verändert den ganzen Raum. Die Raumdesigns haben surrealistische, technische und mittelalterliche Motive zum Thema, was dem Spieler immer wieder verdeutlicht, daß er sich in einer irrealen Welt bewegt. Die 3D-Umgebung täuscht ein unendlich großes Universum ohne Grenzen vor, tatsächlich aber bewegt man sich stückweise durch die 100 „Räume". Kurze Videoclips überbrücken die Ladezeiten, geben aber auch Hinweise darauf, was im nächsten Raum zu tun ist.

Bewegungsmuster

Die Duncan zur Verfügung stehende Magie wird vor allem zum Fliegen genutzt, dabei sinkt sein Mana-Vorrat rapide ab. Hin und wieder schweben Manablasen durch die Luft – werden diese durchquert, steigt der Vorrat wieder an. Durch überlegtes Fliegen oder gut gewählte Standorte kann man so große Entfernungen überbrücken bzw. viele aufwendige Zauber durchführen. Im Laufe des Spiels erhält Duncan eine große Zahl an Zaubersprüchen,

AWARD PC Games



Die „Organisation", vier skrupellose Forscher, haben sich in der Traumwelt ein äußerst unpassendes Labor eingerichtet.



Hat man eine der verspielten und blitzschnellen roten Feen gefangen, erhält man zur Belohnung einen magischen Gegenstand.

die es ihm erlauben, sich zu heilen, unsichtbar zu machen oder ein Duplikat von sich zu erstellen. Auch der Einsatz von Waffen und die Kontrolle fremder Körper kostet magische Energie. Die Anzahl der Gegner ist für ein Action-Adventure gerade noch ausreichend hoch, nicht einmal deren Vernichtung ist unbedingt notwendig. Aber auch hier wurde hoher Wert auf eine gelungene grafische Darstellung gelegt, die insgesamt 100 Charaktere sind skurril gezeichnet, einander völlig unähnlich und haben jeweils eigene Bewegungsmuster. Um die 100 Levels abwechslungsreich zu gestalten, wurden Duncan mehrere Bewegungsarten spendiert. Neben dem Gehen, Rennen und Fliegen kann sich der Held auf einem Surfboard, einer elektrischen Spinne, einem Motorrad und sogar auf einem Hai fortbewegen. Auf diese Weise bilden viele Levels grundverschiedene Spielabschnitte, die bereits einzeln das Zeug zu einem ordentlichen Spiel hätten. Den großen Reiz von Dreams to Reality macht die Zusammenstellung all dieser Sequenzen aus, wo sonst ist es schließlich möglich, gleichzeitig einen diebischen Elfen zu überführen, mit einem Koalabären in einem See zu tauchen und die Träume fremder Leute zu begutachten?

Lange Leitung

Solche sonderbaren Situationen machen die Schwierigkeit des Spiels aus. Cryo hat versucht, eine adaptive Spielumgebung zu schaffen, also stets die Rätsel und das Verhalten der Gegner an die Spielweise des Spielers anzupassen. Möglicherweise ist dies den Programmierern auch gelungen, da man aber nicht immer den grotesken Ideen der Spieldesigner folgen kann, steht man dennoch relativ häufig auf dem Schlauch. Die Rätsel selbst sind nicht allzu schwer, diese und deren Lösung zu entdecken hingegen schon.

Variantenvielfalt

Ein Spiel wie Dreams to Reality und die von ihm ausgehende Faszination in Worte zu fassen, fällt nicht leicht. Eigentlich rennt oder fliegt man nur von Spielabschnitt zu Spielabschnitt und löst dort ein paar Aufgaben, erst Details wie die kuriosen Zaubersprüche, die phantastischen Raumgestaltungen oder die liebevoll umgesetzten Grafiken machen den Reiz des Spiels aus. Um die Grafik in voller Pracht zu bewundern, sollte man einen bestens ausgestatteten Pentium besitzen, aber auch auf älteren Rechnern kann Dreams to Reality gespielt werden. Insgesamt vier verschiedene Versionen von Dreams to Reality sorgen auf jeder Hardwarebasis für ausreichendes Tempo.

Harald Wagner ■



Selbst in einem Land ohne echte Realität ist man vor kamerabewehrten Touristen nicht sicher.



Mit den Feen sollte man sich gut stellen, da sie stets wertvolle Hinweise zum Spielverlauf parat haben.

Statement



Die komplexe Story von Dreams to Reality, die vom Spieler viel Phantasie und Einsatz verlangt, wurde adäquat umgesetzt und führt zu einem wohlverdienten Happy-End. Die zahlreichen innovativen Spielideen und die sehr ungewöhnliche Atmosphäre des Action-Adventures sind uns einen PC Games-Award wert.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	-
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx

RANKING

Action-Adventure

Grafik	86%
Sound	68%
Handling	75%
Multiplayer	-%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo Interactive
Preis	ca. DM 100,-

INHALT

Earth 2140 Mission Pack

Wie in der vergangenen Ausgabe angekündigt, reichen wir diesmal den zweiten Teil der Komplettlösung nach.

Baphomets Fluch 2

Sie verzweifeln an einem „Spiegel der Finternis"-Puzzle? Das muß nicht sein: Unser „Walkthrough" gibt frustmindernde Tips.

C&C 2 Vergeltungsschlag

Wir starten unsere Komplettlösung zur zweiten Alarmstufe Rot-Mission-Disk mit der Kampagne der Alliierten.

Dark Reign

PC Games bietet Ihnen Tips und Karten zu einem der besten und schwersten Echtzeitstrategiespiele.

Total Annihilation

So reizen Sie das 3D-Echtzeitstrategiespiel aus.

Total Annihilation ▮ Bleifuß Fun ▮ Jedi Knight ▮ Anstoß 2 ▮ Akte Europa ▮ X-COM: Apocalypse ▮ Der Industriegigant ▮ Incubation ▮ MechWarrior 2: Mercenaries – 3Dfx

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 10/97

Need for Speed 2 ▮ Colonization ▮ Theme Hospital ▮ NBA Live '97 ▮ Imperium Galactica ▮ Pandemonium ▮ D.O.G. ▮ Extreme Assault ▮ Command & Conquer-Corner

TIPS UND TRICKS AUSGABE 11/97

X-COM ▮ MDK ▮ Perfect Weapon ▮ Terracide ▮ Meat Puppet ▮ WipEout 2097 ▮ Machine Hunter ▮ Betrayal in Antara ▮ Der Industriegigant

Tips Seite 979



Komplettlösung – Teil 2

EARTH 2140 Mission Pack 1

Dieses Mal liefern wir Ihnen, wie versprochen, die Komplettlösung zu der „Finland Soldiers"-Kampagne des Earth2140 Mission Pack 1. Auf eine Lösung zu „Piece of Cake" haben wir verzichtet, da es sich um eine besonders leichte Übungskampagne für Anfänger handelt.

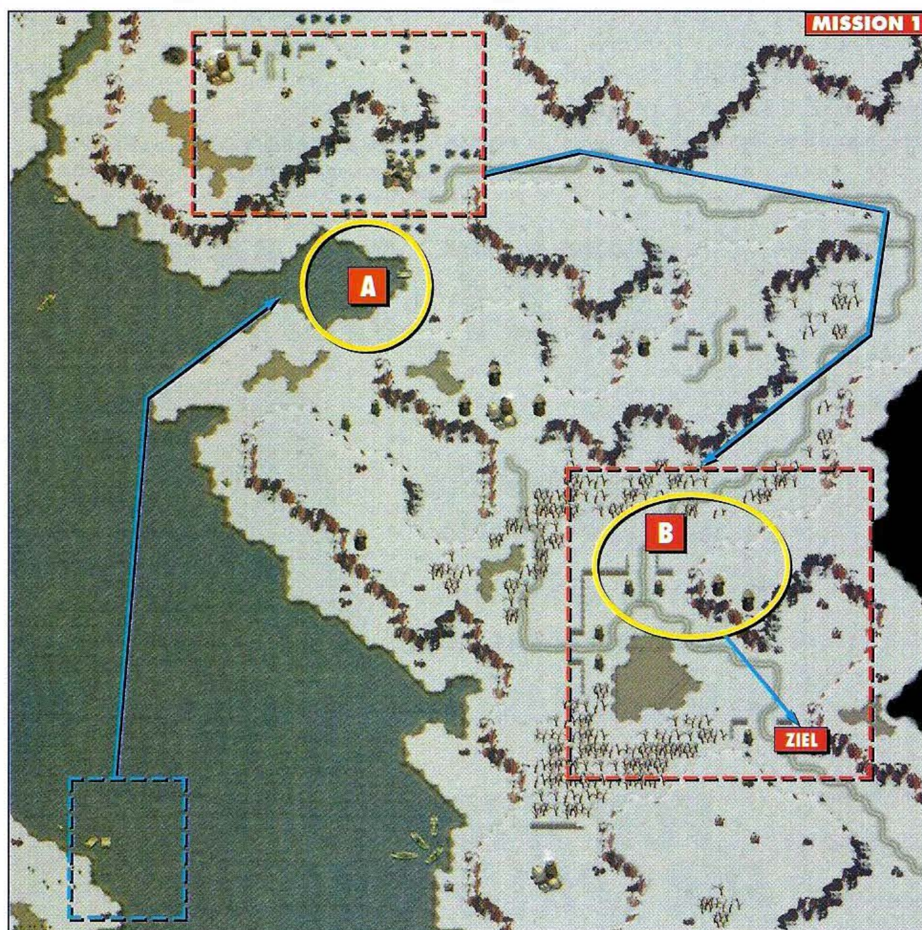
FINLAND SOLDIERS

MISSION 1

Fordern Sie gleich zu Anfang Verstärkung an. Sie erhalten dann zwei weitere Kampfschiffe. Fahren Sie die Gewässer ab, um die U-Boote zu vernichten. Begeben Sie sich dann mit den Schiffen in die Bucht bei Punkt A. Dort legen Sie alles in Schutt und Asche. Laden Sie die Truppen vom Ausgangspunkt auf die Transporter und landen Sie diese in der Bucht an, und zwar **südlich** der Kampfschiffe. So locken Sie fast alle Truppen aus der nördlichen Basis in das Kreuzfeuer der Schlachtschiffe. Sortieren Sie nun die A02-Androiden aus der Truppe und folgen Sie mit dem Panzer im Schlepptau der Straße. Halten Sie sich von den schweren Türmen fern und erledigen Sie die kleinen aus sicherer Distanz. Gehen Sie Feld für Feld vor! So locken Sie immer die Fußtruppen des Gegners an, die so in ihr Verderben rennen. Wenn Sie an der ersten Mauer (Punkt B) die kleinen Türme vernichtet haben, rücken Sie weiter Richtung Süden vor, außerhalb der Reichweite der großen Türme. Wenn Sie die beiden Türme im Südosten zerstört haben, ist die Mission gewonnen.



Greifen Sie die kleinen Türme an, ohne in die Reichweite der schweren Türme zu kommen.

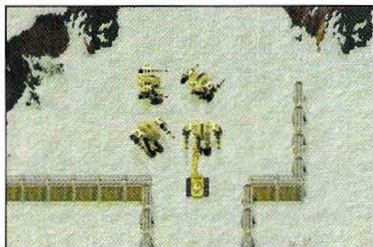


MISSION 2

Ziehen Sie Ihre Truppen zu Punkt A. Immer außer Reichweite der Türme bleiben. Dann zerstören Sie mit Ihren 3 A02s die beiden Kraftwerke, um so die Türme bei Punkt C lahmzulegen. Diese Aktion ruft sämtliche Soldaten des blauen Lagers auf den Plan. Da die aber einer nach dem anderen kommen, dürften Sie damit gut klarkommen. Dann geht's zurück nach Norden und dann durch den Wald zu Punkt B. Schießen Sie mit den A02s eine Schneise in den Wald, damit auch Ihre beiden Fahrzeuge unbeschadet bei B ankommen. Aus welchem Grund auch immer ich habe (wiederholt) beim Erreichen von Punkt B drei STORM-Helis bekommen. Diese fliegen mitten in das feindliche Abwehrfeuer. Sie können aber wenigstens zwei retten, indem Sie schnell eingreifen. Fliegen Sie jetzt die Route bis Punkt C mit **einem** (schwerer zu treffen) Heli Stück für Stück ab. Erledigen Sie alle Infanteristen auf dem Weg. Jetzt haben Sie's so gut wie geschafft. Laden Sie die A03s in den BIOs und ab über Punkt C zu den SPIDERs bei Punkt D. Keine Angst, die schießen nicht! Fahren Sie hurtig durch den Engpaß bei C, da nördlich noch ein Turm aktiv ist. Legen Sie alle vier SPIDERs und die beiden Luftkissenfahrzeuge mit den A03s lahm und reparieren Sie sie. Fertig!

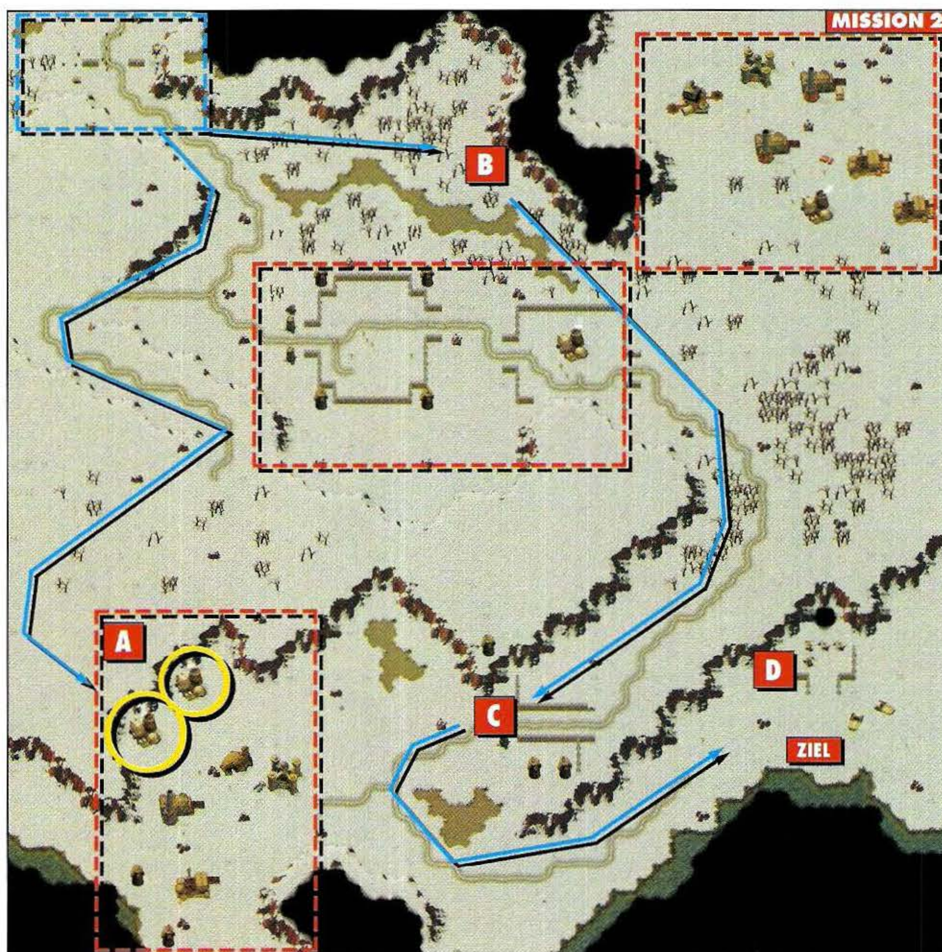
MISSION 3

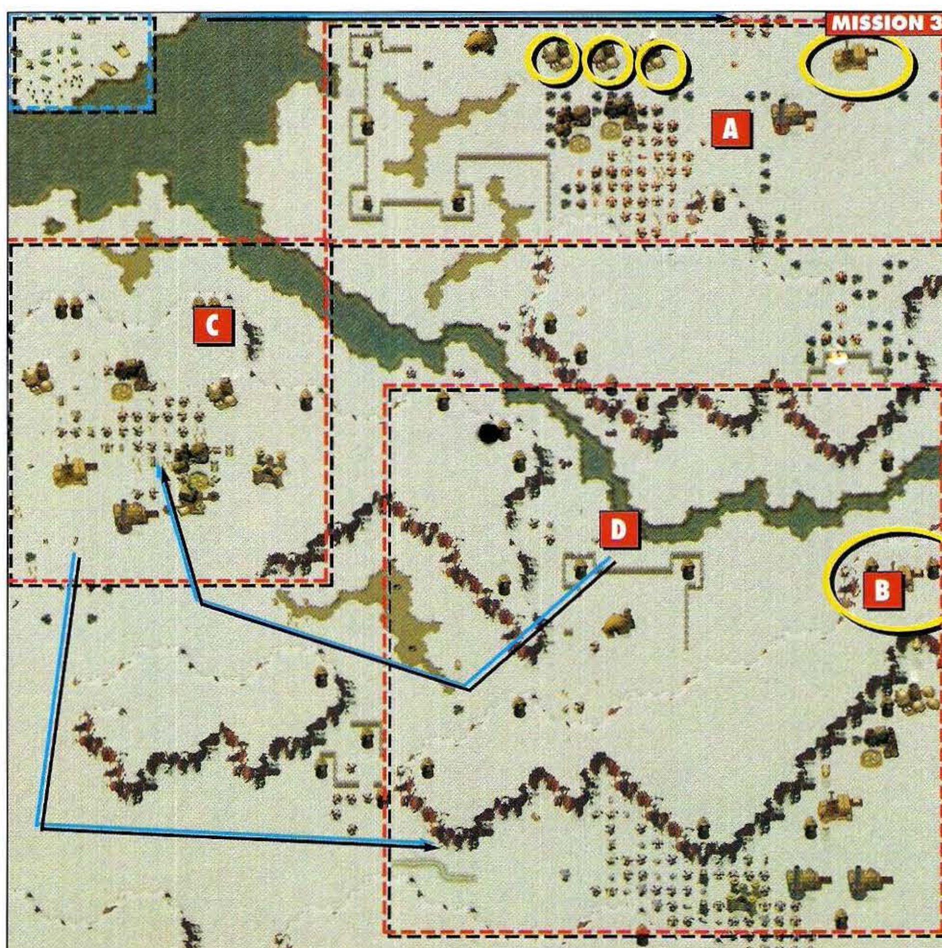
Hier ist mal wieder schnelles Handeln gefragt. Laden Sie zwei der vier SPIDERs auf Luftkissenboote und fahren Sie nach Osten. Dort können Sie die Ladung löschen, nachdem Sie die beiden Türme in

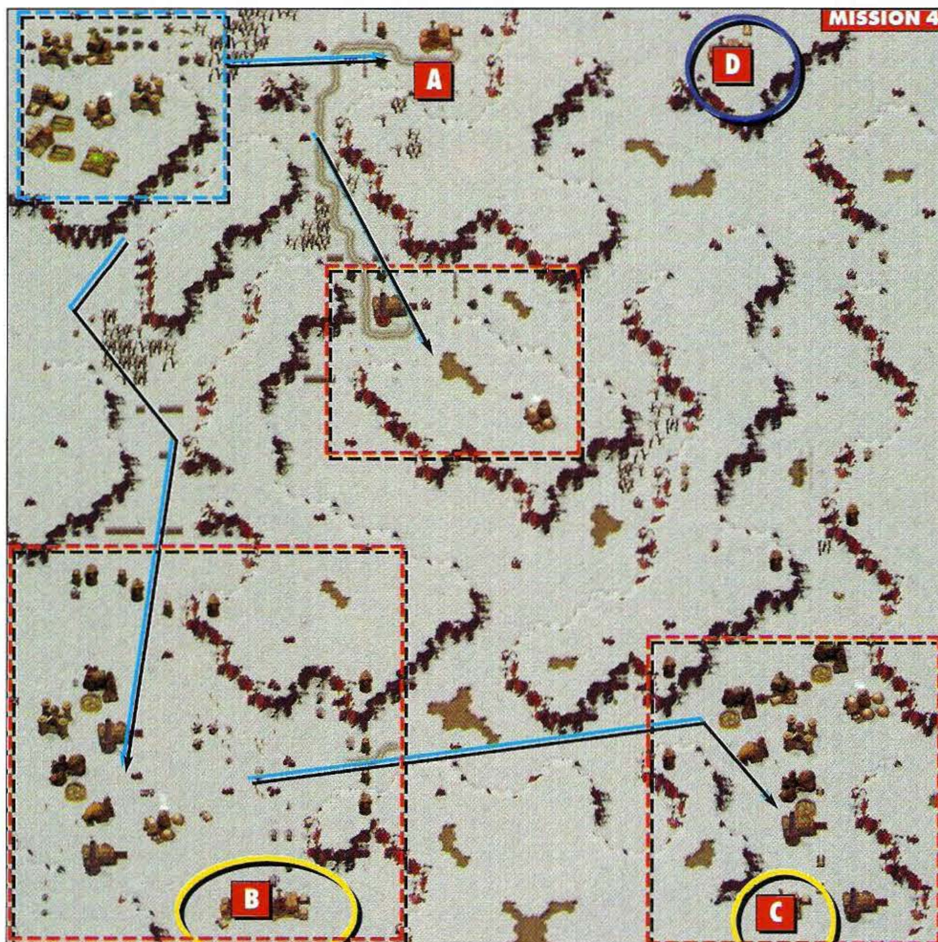

Das Ziel Ihrer Mission: 4 Spider-Kampfroboter, die Sie mit Hilfe der Instandsetzungseinheit wieder flottmachen!

der Umgebung vernichtet haben. Jetzt rasch mit den SPIDERs durch die Lücke in der Mauer ganz nach Osten laufen, wo Sie alle drei Kraftwerke und die Mine zerstören (Punkt A). Jetzt kann dieser Gegner keine Waffen mehr produzieren, und Sie können die Basis übernehmen. Erobern Sie alle Gebäude und fangen Sie mit der Produktion schwerer Waffen und neuer Luftkissenfahrzeuge an. Auf Verteidigungen können Sie aufgrund Ihrer sicheren Position dieses Mal ganz verzichten. Während Sie Ihre Produktion in Gang bringen, können Sie dem Gegner im Südosten noch einen Schlag versetzen, indem Sie seine Mine bei Punkt B einnehmen. Mit ein paar THUNDERs können Sie die Verteidigungstürme und das Kraftwerk in der Umgebung ausschalten. Fördern Sie die Rohstoffe mit HEAVY LIFTERN. Wenn Sie eine vernünftige Truppe aus SPIDER II auf Luftkissenbooten zusammen haben, können Sie die Invasion der südwestlichen Basis angehen. Zerstören Sie zunächst mit einigen Kampfbooten die Verteidigungstürme bei Punkt C, um Ihre Truppen sicher landen zu können. Dann können Sie ohne Verluste die anderen Verteidigungen angehen und nebenbei noch die Kraftwerke lahmlegen. Ihre Hauptinvasion müssen Sie jedoch von Punkt D aus storten. Da beide Gegner keine neuen Waffen produzieren können, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie alle Feinde besiegt haben!


Damit der Gegner gar nicht erst großartig produzieren kann, attackieren Sie gleich zu Anfang seine Kraftwerke.

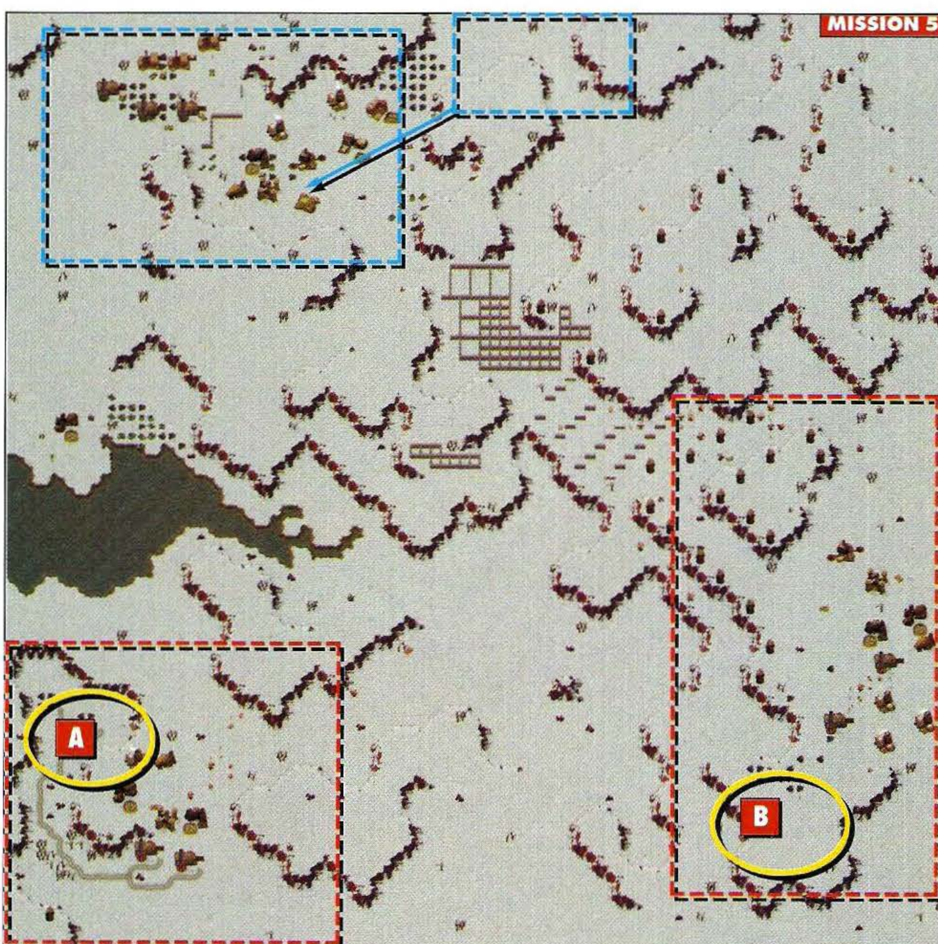








Ein A04-Android vermint den Weg zu den gegnerischen Förderanlagen und jagt somit die BANTHAs in die Luft.



MISSION 4

Verminen Sie die Straße östlich Ihrer Position, um die gegnerischen BANTHAs zu zerstören. Noch und nach erhalten Sie einige Panzer, ein Forschungszentrum, ein Kraftwerk und ein Hauptgebäude. Errichten Sie Ihre Basis und schlagen Sie eine Schneise durch den Wald. Bei Punkt A errichten Sie eine Raffinerie neben der feindlichen Mine. Bauen Sie so schnell wie möglich an der Südseite Ihrer Basis und unterhalb der Mine Verteidigungstürme. Sobald Sie THUNDERs bauen können, nehmen Sie sich der feindlichen Rohstoffförderung an. Zerstören Sie die Anlogen bei den Punkten B und C. Der Gegner kann nicht mehr produzieren, und Sie sind in der Loge, ihn zu überrollen. Sollten Ihnen die Rohstoffe ausgehen, können Sie noch das Vorkommen bei Punkt D ausbeuten. Die Basis im Südosten ist vermint, und außerdem haben sich die dort ansässigen Truppen getarnt.

MISSION 5

Ihnen stehen mehr als genug Truppen zur Verfügung, um den gegnerischen Stützpunkt bei Punkt A mitsamt den Förderanlagen einzunehmen. Mit Hilfe der Ionenpanzer können Sie die BANTHAs des Feindes lahmlegen und dann mit MCUs wieder aufpäppeln. Wenn Ihre Basis steht (auf Verteidigungstürme können Sie verzichten!), nehmen Sie sich die gegnerischen Minen bei Punkt A und B vor. Je früher Sie die Minen ausschalten, desto weniger müssen Sie später kämpfen. Um den Vormarsch noch zu erleichtern, sollten Sie auch noch die Stromversorgung Ihres Widersachers koppen. Wenn Sie den Gegner so hart angeschlagen hoben, ist der Sieg nur noch eine Frage der Zeit. Um das Ganze etwas zu beschleunigen, können Sie die gegnerischen Basen einnehmen.

Florian Weidhase ■

Tips Seite 982

Komplettlösung

Baphomets Fluch 2 - die Spiegel der Finsternis

Gejagt von Ganoven und Wildschweinen haben Sie allein die vertrauensvolle Aufgabe, uns vor der Auferstehung des Maya-Gottes Tezcatlipoca zu bewahren. Da bei einem Mißerfolg aber der Weltuntergang droht, haben wir uns erlaubt, eine „kleine" Komplettlösung zu verfassen.

Allgemeines:

Wir gehen davon aus, daß Sie in Gesprächen mit den unzähligen Personen stets sämtliche verfügbaren Themen durchdiskutieren: So läßt sich die Möglichkeit verpaßter Hinweise einfach und hundertprozentig umschiffen. Zwar ist uns während des Spielens nur eine einzige Sackgosse aufgefallen, weitere können aber existieren: Speichern sollte dementsprechend als oberste Devise gelten! Die Sorge, ein wichtiges Objekt eventuell übersehen oder durch unzweckmäßige Handhabung auf Gedeih und Verderb verloren zu haben, können Sie im Übrigen abhaken: Entweder weist George zur rechten Zeit auf das Versäumnis hin, oder der Gegenstand existiert in mehrfacher Ausführung.

In Professor Oubiers Haus

Wie kann ich mich der haarigen Spinne erwähren? Werfen Sie einen Blick auf den Bücherschrank zu Ihrer Rechten: Wenn Sie den Holzblock am Boden kurzentschlossen wegtreten, hat es sich was mit der Mutation zum Spiderman...

...ich bin aber immer noch gefesselt! Die Metallklammer an der Zimmerwand bringt hier Abhilfe.

Wie kann ich den Brand löschen? Knacken Sie das Schloß an der Kommode mit Hilfe des am Boden liegenden Blasrohrpfeils. Nehmen Sie dann Nicos Handtsche auf, inspizieren Sie diese und nutzen Sie das Höschen, um den heißen Zylinder aufgreifen zu können. Schieben Sie den Zylinder in den Syphon und mißbrauchen Sie ihn als Feuerlöscher...

Wo findet sich die erste Spur? Nehmen Sie den Zettel aus Nicos Handtasche unter die Lupe: Die Telefonnummer Ihres alten Rivalen Lobineau zeugt von Nicos relativ enger Beziehung zu ihm – vielleicht weiß er etwas. Rufen Sie ihn also vom Hausflur aus an! Außerdem sollten Sie den auf dem Telefontisch liegenden Zeitungsartikel sorgfältig lesen, um Kontoauszüge von Oubier zu finden...

Wie komme ich an die frische Pariser Luft? Untersuchen Sie – zurück im oberen Geschoß – den Sekretär samt Schublade: Neben dem Wurm aus der Tequilaflasche gelangen Sie so in den Besitz einer antiken Vase, die den Hausschlüssel in sich birgt.

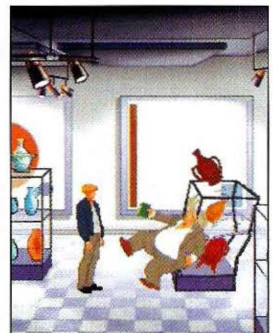
Ein Pariser Straßencafé

Wie vertreibe ich mir die Zeit, bis Lobineau auftaucht? Beharren Sie bei dem Kellner darauf, eine Tasse Kaffee bestellen zu wollen – er wird sich Ihnen gelegentlich zuwenden. Lobineau erscheint kurz darauf.

Wie komme ich an die Flasche „Absinth" heran? Unterhalten Sie sich mit dem zwangspensionierten Polizisten am Nachbartisch, bohren Sie ständig beim Thema „Unehrenhafte Entlassung" nach. Bringen Sie ihn auf diese Weise zum Schluchzen. Sobald er seine Augen mit den Händen verdeckt, zugreifen!

Die Galerie Glease

Wie gelange ich in den Lagerbereich? Beschäftigen Sie den Galeriebesitzer Glease anderweitig. Betrachten Sie den dicken Kunstkritiker namens Laine genauer, entdecken Sie das Glas in seiner Hand und schmecken den billigen Wein mit einer kräftigen Dosis Absinth aus dem Straßencafé ab. Wiederholen Sie die Aktion, bis der Mann kollabiert!

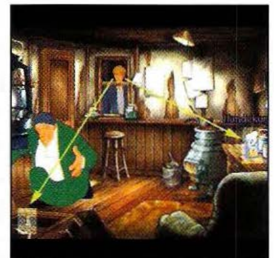


Hätte Glease uns freiweillig in den Lagerbereich gelassen, stünde die Vitrine noch ...

Wo bekomme ich weitere Hinweise? An einer der Kisten im Lagerbereich der Galerie ist ein Etikett angebracht. Es trägt den unvollständigen Schriftzug „Mars...". Zusammen mit den Informationen, die im Gespräch mit Glease ergattert werden können, ergibt sich hieraus der Zielort: Marseilles.

Der Eingang zum Hafen von Marseilles

Wie kann ich den Wächter zwingen, seine Hütte zu verlassen? Sehen Sie durch das Fenster ins Innere der Hütte. Wandern Sie an der Hütte vorbei zum Steg, fischen Sie den Bootshaken aus dem Wasser und befördern Sie damit die Flasche wieder an Land. Zurück vor der Hütte berühren Sie das Kaminrohr und gießen das kühle Naß aus der Bierflasche darüber. Entfernen Sie nun den Metallkegel vom Kaminrohr und stopfen Sie ihn in die Flasche hinein!



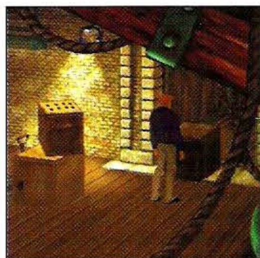
Links sehen Sie gerade, wie die Bierflasche ins Wasser fällt, rechts den perfekten Köder zum Hundefangen.

Der Hund verhindert mein Eindringen, was tun? Hat der Wächter seine Hütte verlassen, wandern Sie erneut zum Steg und betreten durch durch die Bodenluke. Stecken Sie die Hundekuchen ein, verlassen Sie die Hütte wieder und plazieren Sie eine der Köstlichkeiten auf der Plattform über dem linken Ende des Steges. Sobald das naive Hundchen in die Falle getappt ist, lösen Sie die Halterungen der Plattform mit

dem Bootshaken. Der direkte Weg über den Zaun stellt nun kein Problem mehr dar!

Die Lagerhalle von „Kondor Transglobal"

Was muß ich tun, um auf mich aufmerksam zu machen? Da selbst ihr lautestes Pochen an die Türe zum Lagerhaus von „Kondor Transglobal" vom Rattern und Gesäusel des Abzugsventilators übertönt wird, müssen Sie diesen komplett lahmlegen. Steigen Sie hierzu über die Leiter auf das Dach, stecken Sie Ihren Kopf durch das erste Fenster und schieben Sie den Bootshaken zwischen die rotierenden Blätter. Jetzt können Sie sich an der Türe bemerkbar machen.



Die Geheimtür, hinter der Nico gefangen gehalten wird, läßt sich nur bei Licht entdecken. Doch bald schon steht die adrette Dame unserem George helfend zur Seite.

Pablo ist ein ungemütlicher Kerl, wie werde ich ihn los? Klopfen Sie an die Türe und reizen Sie den Indio, bis er ankündigt, herauskommen zu wollen. Klettern Sie die Leiter hoch und stellen sich neben die Frachtkralle. Wenn Pablo erscheint, schubsen Sie das erste Faß abwärts. Steht er an der passenden Stelle, befördert ihn das zweite Faß zielsicher Richtung Hafenbecken.

Was habe ich im Inneren der Lagerhalle zutun? Kramen Sie zunächst im Schreibtisch herum, bis Sie einen Messingschlüssel in Händen halten. Nach einem Blick auf die Pinnwand wenden Sie sich dann nach rechts, um per Aufzug ein Stockwerk höher zu fahren. Den Zwerg, der sich Ihnen dabei in den Weg stellt, können Sie anhand des Schlüssels schnell von Ihrer angeborenen Harmlosigkeit überzeugen.

Wie unterbreche ich die Lichtschranke? Schieben Sie die freistehende Kiste möglichst flink zwischen die Fahrstuhltüren.

Wo finde ich Nico? Sie sitzt gefesselt in einem Geheimraum, den Sie finden, wenn Sie das Licht einschalten und die damit sichtbar gewordenen Kratzer im Boden begutachten: Tür auf, Nico befreit, Statuette genommen, fertig!

Wie komme ich aus dem Lagerhaus wieder raus? Greifen Sie auf das schwarze Klebeband zurück, das kurz zuvor noch Nicos Lippen zierte, um die Lichtschranke am Fahrstuhl weiter unterbrochen zu halten. Die große Kiste kann hernach an ihren alten Platz gerückt werden und als Ersatz-Sockel für den kleineren Karton mit der Aufschrift „Lebendige Fracht" dienen. Nun entfernen Sie die dritte Kiste neben dem Palettenwagen, binden das Seil aus dem Geheimraum an die Statue und aktivieren die Hydraulik des Wagens. Das andere Ende des Seils wird an den Laufrollen fixiert, wodurch man den Palettenwagen absinken läßt. Versuchen Sie, die Statue alleine in Bewegung zu setzen, und bitten Sie Nico danach um Hilfe.

Ich stehe vor dem Abgrund und weiß nicht weiter... Der kleine Mann im Erdgeschoß hat Ihnen doch die Fußschellen überlassen!? Inspizieren Sie das abwärts führende Stahlseil und handeln Sie dann „einfach" wie ein Held.

Das Zentrum von Quaramonte City, Teil 1

Was ist hier überhaupt zu tun? Im Chaos von Quaramonte müssen Sie eine Menge Unterhaltungen führen. Zunächst erkunden Sie die allgemeine Stimmungslage, indem Sie die Alternativ-Kapelle auf dem Marktplatz aushorchen: Im Gefängnis wird ein Mann namens Miguel festgehalten. Mehr darüber verraten Ihnen die örtlichen Polizeikräfte.



Der General hat offensichtlich etwas zu verbergen. Denn so lange er in seinem Büro weilt, bleibt Ihnen der Blick auf die Landkarte verwehrt.

Pearl spricht mich an. Hat sie irgendeine Relevanz? Ja, das hat sie. Merken Sie sich bloß den immer gleichen Tenor um die Zänkereien mit Ehemann Duane: Der Mann weigert sich strikt, jedwede Pyramiden oder Maya-Tempel zu besichtigen.

Wie enthülle ich das Geheimnis um die Wandkarte in der Wache? Nach dem erfolglosen Versuch, die Wandkarte herunterzuziehen, verlassen Sie die Station und diskutieren das Thema mit Nico. Wandern Sie rechtes an der Polizei-Station vorbei und führen Sie ein Gespräch mit dem am Truck stehenden Professor Oubier. Wenn Sie nur wenig später an denselben Ort zurückkehren, hat sich Oubier bereits verabschiedet – die beste Gelegenheit, ein Gespräch mit Duane zu beginnen. Im Anschluß statten Sie Concha, der Leiterin der Minengesellschaft, einen Besuch ab und überzeugen Nico auf dem Marktplatz von Ihrem Plan, den General von der Karte abzulenken. Hat sich dieser in Begleitung Ihrer Freundin tatsächlich gen Heimat aufgemacht, müssen Sie nur noch Renaldo loswerden, indem Sie ihn bitten, die frustrierte Pearl auf einer Tour zu den Pyramiden zu begleiten. In einem unbeobachteten Moment offenbart die Karte all ihre Geheimnisse.

Wo kriege ich einen Sprengsatz her? Mit nur einer einzigen nützlichen Information und vielen vagen Vermutungen zum Thema „Ausgrabungen" (ergeben sich aus dem Inhalt der Wandkarte) beehren Sie erneut die Minengesellschaft. Sobald Concha der gesamten Sachverhalt dargelegt wurde, steht sie den Agenten auf ihrer Mission „Freiheit für Miguel" bereitwillig mit Rat und Sprengsatz zur Seite.

Wie geht Miguels Befreiung vonstatten? Reichen Sie den Sprengzünder an Duane weiter, der noch immer philosophierend in seinem LKW hockt. Setzen Sie im Zellentrakt jenen verzagten Musiker und politischen Agitator, um den sich die ganze Aktion dreht, von der bevorstehenden Explosion in Kenntnis.

Das Apartment General Grasientos

Wie komme ich hier wieder weg? Betrachten Sie alle Objekte mit geheucheltem Interesse und erkundigen Sie sich bei dem eingebildeten General nach deren Herkunft und Sinn des gesamten Mobiliars. Alsbald schneit die gefürchtete Frau Mama herein...

Zentrum Quaramonte City, Teil 2

Wie komme ich aus meiner unfreiwillig bezogenen Zelle heraus?

Sprechen Sie Miguel auf das Seil an, das von der Decke baumelt. Befestigen Sie ein Strickende am Fenstergitter und lassen Sie Duane das andere in Western-Manier an den Truck binden.

Das Baumhaus, Teil 1

Wie mache ich auf mich aufmerksam?

Weil Pater Hubert anscheinend taub ist, müssen Sie ein Feuerchen entfachen: Machen Sie sich hierbei den Blätterhaufen zu nutze, indem Sie Professor Oubiers Kontoauszüge als Anzünder auf der Spitze zurechtlegen, die kleine Maya-Statuette an den Rand des Wasserrades halten und warten, bis der einsetzende Funkenregen sein Werk verrichtet hat.



Im tiefen Dschungel können wahre Überlebenskünstler zeigen, was in ihnen steckt: George z. B. kann bügeln!

Wie kann man im Urwald einen zerknitterten Kragen bügeln?

Reißen Sie die Liane von den Wasserrädern auf der rechten Seite ab und bringen Sie sie als Treibriemen zwischen den lädierten Presswalzen linkers an. Nachdem Sie nun den Kragen zwischen die Walzen geschoben haben, setzen Sie die Konstruktion mit dem schweren Holzkreuz kurz in Bewegung und übergeben Hubert den gebügelten Priester-Kragen.

Das Dorf der Indios, Teil 1

Was sollte ich dem Schamanen als Tribut anbieten?

Hey, Sie haben es hier mit einem unzivilisierten Waldvolk zu tun: Wie sollten diese Jungs Kekse von Hundefutter unterscheiden können...?

Woher kriege ich mehr Kekse für den Schamanen?

Nirgendwoher. Aber Sie können dem langwierigen Treiben um Gastgeschenke ein jähes Ende bereiten, indem Sie einfach den Kojoten-Stein in der leeren Packung Hundekuchen verstecken und diese gleich nochmal abgeben.

Das Baumhaus, Teil 2

Wie mache ich die Wurzel für Nico genießbar?

Steigen Sie die Leiter wieder hinab zur Walzpresse und plazieren Sie das Unkraut zwischen den beiden Steinen. Bevor Sie aber das Holzkreuz schwingen können, müssen Sie noch den Metallkegel als Auffangbecher unter das Gerät stellen.



Dieser Wurzelsaft könnte wahrscheinlich auch Tote wecken, für Partyzwecke ist er aber ungeeignet...

Ketchs Landing, Karibik, Teil 1

Wie beginne ich meine Suche nach dem Adler-Stein?

Beginnen Sie am besten damit, sämtliche Personen der Reihe nach zu verhören. Im Anschluß des Intermezzos mit Bronson sprechen Sie demnach mit dem kleinen Jungen Rio, der auf dem Steg zu Ihrer Rechten angelt. Sind hier alle Themen abgegrast, können Sie den steilen Pfad hinaufkraxeln, um oben vergeblich zu probieren, in das Haus einzutreten.



Sich von einem Fisch an einem Fahrradschlauch begeistern lassen – das ist wahrer Katzeninstinkt.

Wie werde ich die Ketch-Schwestern los?

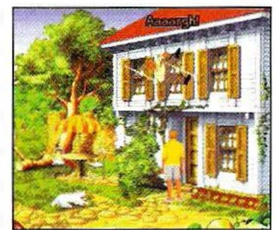
Stehen Sie das Gespräch mit den Omis durch: Sobald die Sprache auf Rio und Emily kommt, können Sie Ihrem Sinn für Intrigen freien Lauf lassen...

Was muß ich tun, um die Katze von ihrem Ball abzulenken?

Schlendern Sie zu Rio an den Steg und bieten Sie ihm den Tequilawurm im Austausch gegen einen frischen Fisch an. Gehen Sie kurz weg, kehren Sie zurück und lenken Sie das Gespräch erneut aufs Angeln: Rio wird in diesem Moment einen Fahrradreifen an Land ziehen. Greifen Sie sich dessen Schlauch und binden Sie ihn an den Fahnenmast am Museum (vorher die Leiter ausfahren). Sodann verhilft Ihnen ein dritter Besuch bei Rio zu einem richtigen Fisch, den Sie eilig am unteren Ende des Schlauches fixieren.

Wie kann ich einen Blick auf Bronsons Pläne erhaschen?

Schauen Sie durch den Theodoliten zum Museum hinauf: Am linken Fahnenmast ist eine reflektierende Meßmarkierung befestigt, ohne die Bronson seine Arbeit wohl kaum fortführen könnte. Gehen Sie den Hügel hinauf, konstruieren Sie aus dem Fahrradschlauch sowie dem Baumüberrest linkers eine provisorische Schleuder und verwenden Sie den roten Ball als Geschoß: Treffer! Der erboste Bronson eilt herbei, um die Markierung wieder anzubringen: Hat er sich dabei komplett auf den Fahnenmast begeben, ziehen sie ihm überraschend die Leiter unter den Füßen weg! Nehmen Sie die Markierung, den Theodoliten und natürlich die Baupläne auf. Sind Sie bereits im Besitz der Baupläne, müssen Sie diese nur noch den Ketch-Schwestern vorführen.



Noch ein fieser Kerl, der seine Unfreundlichkeit uns gegenüber bereuen darf...

Das Historische Museum von London

Wie komme ich in das Innere des Museums?

Suchen Sie die Vitrinen mit dem Jaguar-Stein und einem antiken Dolch und lassen Sie sich von dem Wächter ein wenig über diese Objekte erzählen. Nach Professor Oubiers Auftritt müssen Sie leider feststellen, daß der Stein gerade verschwunden ist...

Wie kriege ich den Jaguar-Stein in die Finger?

Ziehen Sie den Schlüssel vom leeren Jaguar-Stein-Schaukasten ab und öffnen Sie damit die Vitrine, in welcher der Dolch liegt. Stecken Sie das gute Stück in aller Ruhe ein, vergessen Sie aber nicht, den Schlüssel wieder aus dem Schloß zu entfernen. Denn anschließend müssen Sie im Gespräch mit dem Wächter auf genau diesen hinweisen. Zwar bezichtigt er

Sie des Diebstahls, aber zumindest sind Sie während seiner Gespräche mit der Polizei unbeobachtet.

Wie entkomme ich aus dem Museum? Ziehen Sie den Vorhang zur Seite und verwenden Sie den Dolch als Dietrich für die neu entdeckte Hintertür.

Ketchs Landing, Karibik, Teil 2

Wie finde ich das Versteck von Frederic Ketchs Schatz? Legen Sie die Seekarte auf die Schreibplatte und lassen Sie die Laterne in den Tintenfaßhalter daneben gleiten. Schauen Sie sich das Portait an der Wand an: Ketch trägt ein auffälliges Kreuz um seinen Hals – dieses gilt es zu finden und in die Federhalterung zu stecken. Haben Sie durch den Schattenwurf des Kreuzes schließlich Zombie Island zur nächsten Anlaufstelle erkoren, bitten Sie Rio um eine Überfahrt.

Woher bekomme ich Ketchs güldenes Kreuz? Wenn Sie die Piratentruhe öffnen, treffen Sie auf ein niedlich-nerviges Mädchen namens Emily. Das Kreuz um ihren Hals ist kaum zu übersehen.

Womit kann ich Emily zu einem Tausch bewegen? Nehmen Sie den Federkiel von der Schreibplatte und geben Sie ihn der Katze im Vorhof für eine Sekunde zum Spielen. Mit den traurigen Überresten in der Tasche laufen Sie dann zu Rio und befragen ihn zum Thema „Weibliche Psyche in der frühen Entwicklungsphase": Er empfiehlt eine hübsche Muschel als Tausch-Angebot – und hat rein zufällig gerade eine solche einstecken. Bieten Sie dem gerissenen Kerl die Federfetzen als besonderen Angelköder an.

Zombie Island, Teil 1

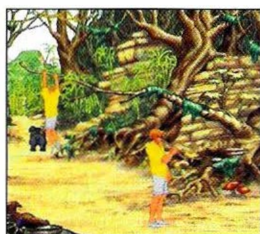
Wie komme ich die Felswand hoch? Schauen Sie in Rios Boot hinein: Er besitzt unzählige Netze, die den Aufstieg erleichtern. Reden Sie mit Rio!

Eine Londoner U-Bahn-Station

Wie komme ich hier fort? Öffnen Sie Ihre Handtasche, nehmen Sie die Haarspange heraus und fummeln sie damit im Münzeinwurf des Snack-Automaten herum. Der Penny wird an der Personenwaage zwecks Gewichtsmessung investiert. Versuchen Sie, das Schränkchen rechts über dem Boden mit dem Dolch aufzuhebeln, und schieben Sie die von der Waage ausgespuckte Karte in den entstandenen Riß – voilà: Die alte Kreditkarten-Nummer in neuem Gewand. Rote Knöpfe sind im übrigen zum Drücken da...

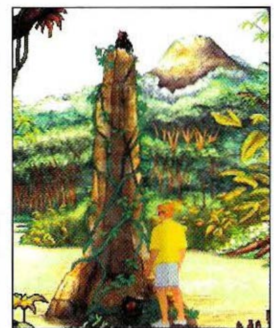
Zombie Island, Teil 2

Ein Eber versperrt mir den Weg – was soll ich machen? Laufen Sie zurück auf die Lichtung, gehen Sie nach oben in den anderen Teil des Waldes und brechen Sie im Sumpf einen der Halme ab. Jetzt wandern Sie auf dem Pfad nach oben rechts weiter zur nächsten Kreuzung und stochern dort mit dem Halm im Lager eines wilden Tieres herum: Der abgebissene Halm ist vortrefflich als Blasrohr zu gebrauchen. Entsprechend



Achtung Falle: Vergessen Sie, rechtzeitig an den Ast zu springen, stecken Sie in einer Sackgasse.

können Sie dem Eber nun gegenübertreten, den Pfeil in das Rohr schieben und einmal kräftig hineinblasen.



Die Felsnadel ist ein wichtiger Gegenstand auf der Suche nach dem Schatz.

Aber Achtung: Vergessen Sie im folgenden nicht, dem Eber mit einem Sprung an den herausragenden Ast auszuweichen. Sollte sich das Wildschwein nämlich verflüchtigen, ohne eine neue Passage gen Norden gerissen zu haben, stecken Sie in einer Sackgasse.

Was fange ich mit der Felsnadel an? Befestigen Sie die Meßmarkierung am Fischernetz und dieses wiederum an einer der Schlingpflanzen. Werfen Sie das Kunstwerk über den Pfeiler, so daß sich die Markierung exakt auf der Spitze befindet.

Was ist auf dem Felsplateau zu tun? Schauen Sie sich die Initialen „F.K." sowie die eingestanzten Löcher im Felsboden an: Das Panorama ist der auserwählte Platz für die Verwendung des Theodoliten. Bauen Sie ihn auf und blicken Sie hindurch.

Auf was muß ich beim Blick durch den Theodoliten achtgeben? Scrollen Sie einfach von links nach rechts durch die gesamte Aussicht, bis Sie in einem Waldstück die altbekannte Markierung ausmachen. Die große Felsgruppierung am Strand beherbergt den Schatz.

Wie gelange ich an den Strand? Nachdem Sie erfolgreich durch den Theodoliten geschaut haben, eröffnet sich rechters ein weiterer Ausgang vom Plateau – abwärtsführend.

Die Docks von London

Wie komme ich am Wachposten vorbei? Warten Sie den richtigen Moment ab und gehen Sie zunächst hinter einer Kiste in Deckung. Beginnt der Wachmann den nächsten Rundgang, steigen Sie eiligst die Leiter hoch auf das Dach des Schiffes. Warten Sie hier wiederum, steigen Sie dann hinunter, öffnen Sie die Schranktür und gehen Sie erneut auf dem Dach in Deckung. Sobald die Wache im Schrank nach dem Rechten sieht, schließen Sie die Tür und verriegeln sie mit Hilfe des Wischmops. Blicken Sie durch eines der Bullaugen in die Kajüte und werden Sie Zeuge des Mordes an Oubier. Betreten Sie die Kajüte, nachdem Karzac sie verlassen hat, überprüfen Sie Oubiers Lebenszeichen und nehmen Sie dem Toten den Stein aus der Hand.

Wie komme ich an den Jaguar-Stein? Packen Sie doch einfach den antiken Dolch und rammen Sie ihn Karzac in den Oberschenkel!

Die Dreharbeiten auf Zombie Island

Wie setze ich mich gegen Karzac zur Wehr? Unterhalten Sie sich als erstes mit Stuntman Bert und Jungstar Haiku, wohnen Sie dem Dreh einer „unheimlich emotionalen" Szene bei und warten Sie, bis Star und Double die Plätze getauscht haben. Alsdann machen Sie sich über das bereitstehende Essen her:

Wie kann ich die Dreharbeiten an den Aus Pfannkuchen und Sirup bereiten Sie Bert einen delikaten Snack, den dieser dankend in Empfang

Strand verlegen lassen? nimmt. Widmen Sie sich dem Busch am linken Waldrand: Eine genaue Untersuchung ergibt, daß sich darin ein Hornissenstamm behaglich eingerichtet hat. Zwei Brötchen in den Busch geworfen, und schon wird Bert das Sirup-bekleckerte Kinn zum Verhängnis...

Wie kann ich das Filmteam aus seiner Resignation befreien? Schlagen Sie dem bedrückten Regisseur vor, die Höhlen im Felsmassiv für den Dreh zu benutzen. Betrachten Sie die Handkamera im Sand, sprechen Sie mit dem zuständigen Arbeiter und überzeugen Sie zuletzt den Meister-Regisseur von den einmaligen Vorteilen einer verwackelt aufgenommenen Action-Szene.

Das Dorf der Indios, Teil 2

Wie nehme ich den heißen Stein vom Boden auf? Nachdem Sie das nahestehende Faß nicht aus eigener Kraft umstoßen können, wird Titipoco herbeordert, um die unbekannte Flüssigkeit mit auszukippen.

Vor der Pyramide

Wie kriege ich den Motor zum Laufen? Schneiden Sie mit dem Dolch zunächst die Benzinleitung des Generators durch. Dann ziehen Sie den grauen Zylinder aus der Seite des Generators, füllen ihn bis zum Rand mit Treibstoff und sorgen durch die Tankkappe für ein Ende der Trockenzeit im Motor.

Wie verbinde ich den Motor mit dem Aufzug? Nehmen Sie das hohe Stahlgerüst in Augenschein, ergreifen Sie dann das Seil am Boden und schicken Sie Titipoco zur Spitze der Konstruktion. Ist der Kerl wohlbehalten wieder unten angekommen, binden Sie das Seil um das treibende Rad des Motors.

Und wie gelange ich nun nach oben? Drücken Sie den Start-Knopf des Motors und ziehen Sie den Hebel, um die Plattform aufwärts fahren zu lassen. Jetzt erklären Sie Titipoco, wie die Maschine zu bedienen ist. Anschließend gilt es nur noch, sich auf die Plattform zu stellen und Fahrtsignal zu geben!

Wie kann ich Pablo fortlocken? Stibitzen Sie den Munitionsgürtel von einer der Kisten auf der Spitze der Pyramide. Fahren Sie nach unten, gehen Sie nach links und wählen Sie bei den Wachen eine möglichst fadenscheinige Ausrede. Greifen Sie sich eine Fackel, lassen Sie diese von Titipoco anzünden und werfen Sie sie in die Benzinlache: Sobald Sie die Patronen ins Feuer geben, entsteht ein Durcheinander, dem sich auch Pablo nicht entziehen kann! Sprechen Sie den General an, setzen Sie ihn mit dem

Wie entkommt George der Opferung? „Mein-Zeigefinger-ist-eine-Pistole"-Trickschachmatt und schneiden Sie Georges Fesseln mit dem Dolch auf.

Das Innere der Pyramide

Wie gelange ich aus dem ersten Raum? Mit der vereinten Kraft von Nico und George kann der Falltür-Mechanismus ausgelöst werden.

Wie funktioniert die übergroße Maya-Apparatur? Betrachten Sie sich die Bilder auf der rechten Kachelsammlung näher. Sie bestehen aus vier Elementen, von denen je zwei auf einer der Symbolkacheln links zu finden sind. Für jede Bildkachel existieren zwei Kacheln. Jeweils eines der Segmente auf den Symbolkacheln ist wiederum auf den beiden Steinrädern zu erkennen. Stellen Sie die Räder so ein, daß sich die zwei Segmente einer beliebigen Kachel in der Mitte treffen – die entsprechende Fliese läßt sich dann eindrücken. Wählen Sie die Segmente der Kachel aus, die das Gegenstück zur ersten darstellen. Haben Sie diese ebenfalls eingedrückt, läßt sich die erste Bildkachel bewegen. Für die restlichen drei Bilder gehen Sie nach dem gleichen Strickmuster vor.



Pure Langeweile kann einem das Leben retten ...

Wie führe ich George und Titipoco voran? Nehmen Sie die Fackel aus der Halterung und bitten Sie Titipoco um Feuer. Im Lichtschein erkennt man einen Hebel innerhalb der Ornamente an der Steinwand.

Wie entkomme ich dem Miniaturlabyrinth? Ziehen Sie den Hebel im ersten Raum und wenden Sie sich nach links. In der Kammer müssen Sie dann den rechten Hebel betätigen, um durch die Türe einen Flur betreten zu können. Ziehen Sie den Hebel an der rechten Tür und spazieren Sie durch die linke...

Daniel Ch. Kreiss ■

Alle Gegenstände

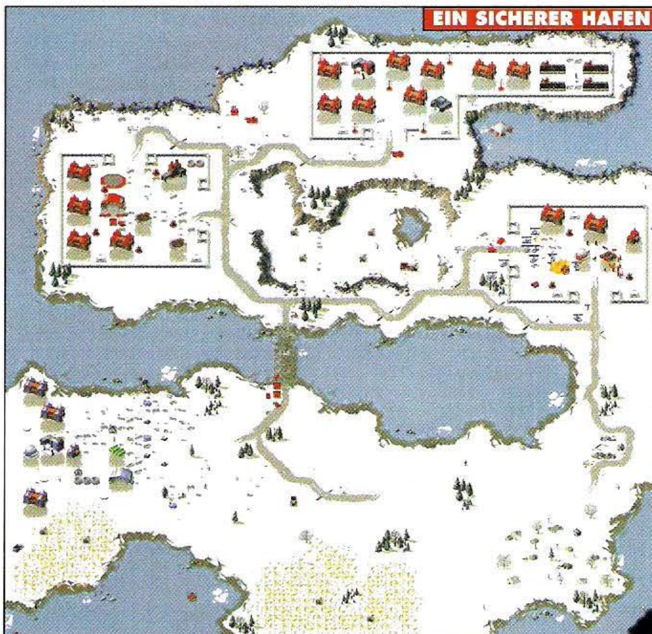
OBJEKT	FUNDORT	VERWENDUNGSZWECK
PARIS		
Antike Vase	Aus der Schublade in Oubiers Sekretär	Lobineau den Tip „Galerie Glease"
Schlüssel	Aus der antiken Vase	Öffnet in Oubiers Wohnsitz die verriegelte Haustür
Wurm	Aus dem Tequila in Oubiers Sekretär	Nützt dem kleinen Rio in der Karibik als Angelköder
Blasrohr-Pfeil	Vom Boden in Oubiers Haus	Dient in Oubiers Haus als Dietrich/Waffe in der Karibik
Zettel	Aus Nicos Handtasche in Oubiers Haus	Der intime Text beinhaltet Lobineaus Telefonnummer
Höschen	Aus Nicos Handtasche in Oubiers Haus	Hält in Oubiers Haus als Topflappen für den Zylinder her
Lippenstift	Aus Nicos Handtasche in Oubiers Haus	Der Schamane nutzt ihn gerne zur Körperverzierung
Heißer Zylinder	Aus der Kommode in Oubiers Haus	Mit dem Siphon wird er zum Feuerlöscher
Zeitungsartikel	Vom Telefontisch in Oubiers Haus	Hinweis auf Mexiko; Kontoauszüge sind eingefaltet
Kontoauszug	Aus dem Zeitungsartikel	Hilft, Blätterhaufen am Baumhaus (Mexiko) zu entzünden
Flasche Absinth	Von Gendarm im Pariser Café	Haut den Kunstkritiker in der Galerie Glease effektiv um
Etikett	Von einer Kiste in der Galerie Glease	Bringt George auf die Idee, Marseilles eine Visite abzustatten
MARSEILLES		
Bootshaken	Aus Marseiller Hafenbecken	Fischt Flasche, läßt Plattform herunter und zerstört Ventilator
Bierflasche	Aus Marseiller Hafenbecken	Kühlt das Kaminrohr an der Hütte ab und verstopft selbiges
Kaminrohr-Kegel	Von der Außenwand der Hütte im Hafen	Fängt am Baumhaus den entgiftenden Wurzelsaft auf
Hundekuchen	Aus der Hütte des Hafenwächters	Köder für den Hund sowie Gastgeschenk für den Schamanen
Glückskohle	Aus der Hütte des Hafenwächters	Kleiner Gag: Bringt die Ziege in Quaramonte zum Sprechen
Messingschlüssel	Aus dem Schreibtisch in der Lagerhalle	Befreit Titipoco von seinen lästigen Fußschellen
Klebeband	Von Nicos geknebeltem Mund	Unterbricht die Lichtschranke des Lagerhallenfahrstuhles
Seil	Von Nicos gefesselten Armen	Fixiert in der Lagerhalle die Statue an den Laufrollen darüber
Statuette	Vom Boden in Nicos Kerkerraum	Durch Schleifen am Wasserrad wird Feuer entfacht
Fußschellen	Von Titipoco gegen den Messingschlüssel	Sind beim Abseilen aus dem Lagerhaus sehr nützlich
MEXIKO		
Sprengzünder	Aus dem Schrank der Minengesellschaft	Wird von Duane zur Befreiung Miguels aus dem Knast benötigt
Liane	Von einem der Wasserräder	Macht die defekte Kleiderpresse wieder funktionsfähig
Priesterkragen	Von Pater Hubert, dem Baumhäusler	Nach Kragen-Glättung per Presse auf zum Schamanen
Wurzel	Vom Schamanen	Einzig der Extrakt dieser Wurzel kann Nicos Vergiftung heilen
KARIBIK		
Fahrrad-Schlauch	Aus dem Fahrrad, das Rio geangelt hat	Katzenspielzeug (mit Fisch) und Ballschleuder (mit Baum)
Fisch	Von Rio im Austausch gegen den Wurm	Reizt – am Schlauch vom Fahnenmast baumelnd – die Katze
Ball	Von Katze nach Ablenkungsmanöver	Schießt die Meßmarkierung vom Fahnenmast (Schlauch)
Markierung	Von Bronson nach erteilter Lektion	Markiert auf Zombie Island den Fundort des Piratenschatzes
Baupläne	Vom Tisch, wenn Bronsen lahmgelegt ist	Überzeugt die Ketch-Schwestern von Bronsons Plänen
Theodolit	Von Bronsons Arbeitsplatz	Wird bei der Schatzsuche auf Zombie Island benötigt
Federkiel	Von der Schreibplatte im Ketch-Museum	Das Schicksal holt ihn in Form einer Katzenklaue ein
Federfetzen	Federkiel nach Katzenbearbeitung	Rio benötigt einen Köder, um gute Fische zu fangen
Muschel	Von Rio gegen den Federfetzen	Nur gegen die Muschel rückt Emily ihr goldenes Kreuz heraus
Kreuz	Von Emily gegen die schöne Muschel	Gibt per Schattenwurf auf Seekarte den Tip „Zombie Island"
Netz	Aus Rios Boot	Hilft beim Klettern. Bietet Halterung für die Maßmarkierung
Halm	Aus dem Sumpf	Wird – durch ein Vieh im Lager – zum Blasrohr (für den Eber)
Sirup	Vom Eßtisch	Versüßt den Pfannkuchen und macht ihn zum Hornissenköder
Pfannkuchen	Vom Eßtisch	Mit Sirup ein süß-pappiger Snack für Bert, den Stuntman
Brötchen	Vom Eßtisch	Werden 2x zum Hornissenreizen in den Busch geworfen.
LONDON		
Vitrinen-Schlüssel	Aus der Jaguarstein-Vitrine im Museum	Öffnet die Dolchvitrine und lenkt im Gespräch den Wächter ab
Dolch	Aus der Vitrine im Historischen Museum	Zweifach als Dietrich zu verwenden, gegen Karzac als Waffe
Haarspange	Aus Nicos Handtasche – bereits im Inventar	Verhilft zu einem Penny, der im Snack-Automaten steckt
Penny	Aus dem Münzschlitz des Snack-Automaten	Entlockt der Personenwaage eine Gewichtsanalyse
Kilo-Ticket	Aus der Personenwaage	Knackt das Schränkchen (nach Vorarbeit durch den Dolch)
PYRAMIDE		
Sonnenbrille	Vom Boden des abgebrannten Indio-Dorfs	Ist nur ein dramatisches Element ...
Zylinder	Vom Aggregator abmontiert	Benzintransport vom Aggregator bis zum Fahrstuhlmotor
Munitionsgurt	Von einer Kiste auf der Pyramiden-Spitze	In eine brennende Benzin-Lache geworfen stiftet er Verwirrung
Der Kojote-Stein	Von Lobineau direkt nach Marseilles	Wichtiger Teil im Kampf gegen Tezcatlipoca
Der Adler-Stein	Aus der Schatzhöhle auf Zombie Island	Wichtiger Teil im Kampf gegen Tezcatlipoca
Der Jaguar-Stein	Aus den Händen des toten Prof. Oubiers	Wichtiger Teil im Kampf gegen Tezcatlipoca

Komplettlösung – Teil 1

Alarmstufe Rot Vergeltungsschlag

Wie's der Zufall will, schwappt die zweite Mission-Disk zur Echtzeitstrategie-Referenz Alarmstufe Rot zeitgleich mit der Flut des Verfolgerfeldes auf den Markt. Auch wenn die Missionen nicht ganz so anspruchsvoll sind wie die des „Gegenangriffs", bieten wir Ihnen zu beiden Vergeltungsschlag-Kampagnen eine umfangreiche Komplettlösung. Im ersten Teil besprechen wir – fast schon traditionell – die neun Missionen der Alliierten.

EIN SICHERER HAFEN



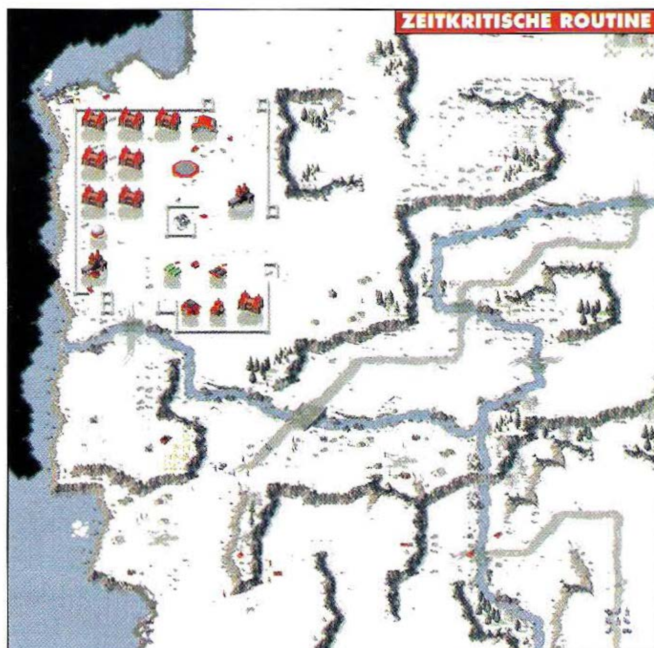
1. Der Bauhof wird automatisch aufgestellt. Bauen Sie sofort (!) rechts daneben ein Kraftwerk und anschließend eine Cyborg-Fabrik. Produzieren Sie einige Soldaten und lotsen Sie sie etwas nach Osten; sobald der Spion auftaucht, sollten Sie ihn schleunigst beseitigen. Das hat den Vorteil, daß Sie im folgenden nicht mit ZU massiven feindlichen Übergriffen rechnen müssen.
2. Errichten Sie eine Basis. Achten Sie darauf, daß der Bauhof mit Bunkern geschützt wird (Sie bekommen regelmäßige Besuche von Fallschirmjägern). Verteilen Sie Rak-Zeros über das gesamte Basis-Gebiet, um Transporthubschrauber, Helikopter und Bomber frühzeitig abzuschießen.
3. Schirmen Sie den Stützpunkt nach Osten hin mit Bunkern und Geschütztürmen ab, die Sie in Richtung Nordosten zum Ufer hin bauen.
4. Die gewaltigen Erzvorkommen ermöglichen die Produktion Dutzender Panzer, mit denen Sie nach und nach sämtliche russischen Basen (es gibt insgesamt deren drei) ausradieren.



Den herumschnüffelnden Spion sollten Sie gleich zu Beginn der Mission erledigen.

ZEITKRITISCHE ROUTINE

1. Machen Sie sich keine Gedanken über die Zeit; die eingeräumte Frist können Sie spielend einhalten.
2. Ihre Truppen folgen dem Weg und erledigen unterwegs die auftauchenden Panzer, die Infanteristen und den Raketenwerfer. Auch die Tesla-Spule hält dem Dauerfeuer Ihres Bataillons nicht lange stand. Tip: Wenn Sie eine Einheit zu Beginn hinter die Bäume oberhalb der ersten Abzweigung lotsen, gesellen sich weitere Infanteristen zu Ihnen.
3. Sobald Sie das Ufer im Südwesten erreichen, liefert ein Transportboot Nachschub in Form mehrerer Panzer und eines Sprengwagens an. Letzeren parken Sie bis auf weiteres am unteren Kartenrand.
4. Ein Hubschrauber landet und verstärkt Ihren Trupp mit Rak-Zeros. Wenn Sie die Kirche im Dorf zerstören, werden durch das Aufsammeln der Kisten sämtliche Einheiten repariert. Dadurch gestärkt, können Sie locker die beiden Mammuts ausschalten, die Ihnen auf dem Weg in nördlicher Richtung entgegenkommen.
5. Rechts unterhalb der Brücke befindet sich ein weiteres Dorf, in dessen Kirche ebenfalls eine Kiste versteckt wurde. Zerstören Sie auch das Gebäude mit dem Schneemann vor der Tür; andernfalls kommen aus diesem Haus russische Granatenwerfer gerannt, die sofort die Brücke unter Beschuß nehmen.
6. Sobald die erste Einheit über die Brücke donnert, tauchen zwei Chrono-Panzer auf. Lotsen Sie diese Panzer sofort zu den Rak-Zeros, da sie bald von Helikoptern angegriffen werden. Anschließend gesellen sich zu Ihnen einige „Gefangene" aus dem Dorf, darunter ein Mechano-Bot, ein Spion und ein Mechaniker.
7. Von Süden her werden Sie von Infanteristen und Elektro-Bots attackiert, die Sie problemlos ausschalten können. Durch die Zerstörung zweier LKWs erhalten Sie 4.000 Credits.
8. Belassen Sie einige schwächere Einheiten (z. B. Soldaten und Jeeps) an der Brücke, und setzen Sie Ihre Tour mit Panzern und Mechanikern fort; ziehen Sie beschädigte Einheiten im folgenden sofort zurück und lassen Sie sie reparieren. Die nächste Tesla-Spule beseitigt man am effektivsten mit den Chrono-Panzern: Schuß auf Tesla-Spule abgeben (=> roter Schadens-Bereich) und Panzer mittels Chronosphäre sofort aus dem Gefahrenbe-

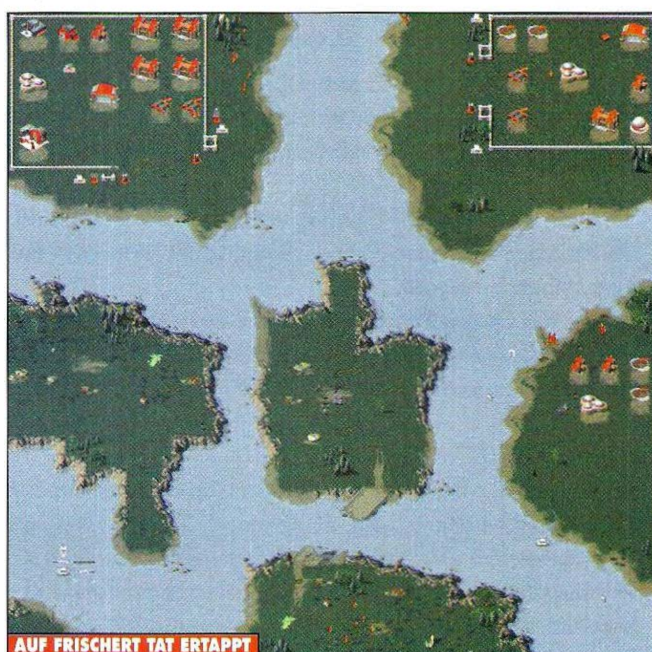

ZEITKRITISCHE ROUTINE

reich beamen. Natürlich funktioniert auch das Bombardement mit geballter Feuerkraft Ihrer Panzer.

9. Beim nächsten Übergang über den Fluß werden Sie mit weiteren Chrono-Panzern versorgt, mit denen Sie die gegnerischen Panzer sowie eine weitere Tesla-Spule ausschalten. Nach Zerstörung der Tesla-Spule landet an gleicher Stelle ein Hubschrauber, dessen Rak-Zeros die dortigen Heli-Ports zerlegen. Das Kraftwerk und die Cyborg-Fabrik im Nordosten sollten Sie zerstören, wenngleich Sie mit Ihren 4.000 Credits auch einige (unnötige) Infanteristen produzieren könnten.
10. Das Gebiet nach Westen hin wurde vermint; halten Sie die Strg-Taste gedrückt und lassen Sie die Panzer auf die einzelnen „Felder" feuern – dadurch explodieren die Minen.
11. Jetzt rücken Sie weiter nach Westen vor und bombardieren die Basis; wenn Sie einen Schuß auf das Tech-Gebäude abgeben, kommen die fünf Wissenschaftler aus dem Gebäude. Gleichzeitig legen am Ufer im Nordwesten zwei Transportboote mit Mammut-Panzern an. Lotsen Sie die Wissenschaftler zum Startpunkt im Südosten und halten Sie die Mammuts ggf. mit Ihren eigenen Truppen auf.
12. Brenzlig wird's nochmal, sobald die Geretteten die Brücke passiert haben: Am südwestlichen Ufer erscheinen zwei weitere Transportboote. Verlegen Sie rechtzeitig den Sprengwagen an die Küste und lassen Sie ihn dort hochgehen, ehe der erste Mammut eines der Transportboote verlassen kann. Übrigens: Es genügt, wenn ein einziger Wissenschaftler sein Ziel erreicht.

AUF FRISCHER TAT ERTAPPT

1. Laden Sie Tanja in das Transportboot und befördern Sie sie ans gegenüberliegende Ufer. Dort warten Sie den Luftangriff ab, erledigen alle Gegner und nehmen bei Bedarf die Kiste im oberen Bereich der Insel mit.
2. Tanja und die Rak-Zeros setzen auf die nächste Insel im Süden über. Bringen Sie die flüchtenden Gefangenen (u. a. Invasoren) in Sicherheit, vernichten Sie die russischen Cyborgs, und lassen Sie sich die Kiste im Südosten nicht entgehen.
3. Nördlich dieser Insel befindet sich ein weiteres Eiland. Die Rak-Zeros schützen Tanja vor den Angriffen der Hubschrauber, während sich die Einzelkämpferin um die Feinde kümmert.
4. Die Kanonenboote düsen in den Südosten und versenken das U-Boot. Nun können Tanja und die Rak-Zeros gefahrlos im Transportboot zur Insel im Südosten gelangen.
5. Sobald Sie alle Infanteristen vernichtet haben (Vorsicht, Schäferhunde!), entkommen aus dem Technologie-Zentrum einige alliierte Gefangene (Mechano-Bot, Spion, Infanteristen). Anschließend sprengt Tanja alle Gebäude in die Luft.
6. Als Verstärkung kreuzen im Südwesten weitere Kanonenboote auf. Damit können Sie u. a. die U-Boote im Osten bzw. Norden der Karte zerstören.
7. Tanja und einige Rak-Zeros gelangen via Transportboot auf die Insel im Nordosten. Sorgen Sie zunächst dafür, daß alle Helikopter abgeschossen werden, damit sich Tanja frei auf der Insel bewegen kann.
8. Mit den hinzustoßenden Zerstörern zerlegen Sie vom westlichen Ufer aus die Flammentürme am Eingang der Basis. Behalten Sie die Schäferhunde und russischen Soldaten im Auge, und lassen Sie Tanja die Flak-Geschütze zerstören.
9. Sobald sich im Stützpunkt keine Cyborgs mehr aufhalten, sprengen Sie alle Gebäude.


AUF FRISCHERT TAT ERTAPPT

10. Tanja und einige Rak-Zeros setzen zum Ufer der Insel im Nordwesten über (wegen einer Tesla-Spule unbedingt am oberen Kartenrand entlangfahren). Die Rak-Zeros demontieren zunächst das Flak-Geschütz und schießen dann eine Lücke in die Mauer (ausgehend vom nordöstlichen Eckstück nach Westen. Sobald das Loch groß genug ist, kann Tanja hindurchschlüpfen, einige Kraftwerke zerlegen und dann zum Technologie-Zentrum im westlichen Bereich der Basis spurten. Eine weitere Sprengladung genügt, um die Mission erfolgreich zu beenden.

DRASTISCHER BAUSTOPP

1. Der Angriff der feindlichen Infanteristen wird abgewehrt; geschwächte Einheiten kurieren Sie mittels Mechano-Bot.



Der Trick: Die Werft wird von der sicheren Insel aus bombardiert.

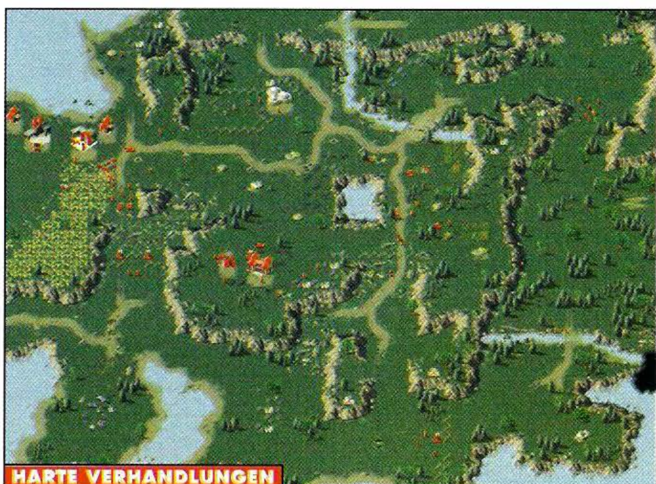


Dank der mengenmäßigen Überlegenheit ist die Zerstörung der beiden Kraftwerke eine reine Formsache.

2. In nordöstlicher Richtung befinden sich zwei Kraftwerke, die Sie zerstören.
3. Ein Transportboot liefert zwei Sprengwagen sowie drei Invasoren. Mit je einem Sprengwagen vernichtet man einen der Flammentürme.
4. Die Infanteristen an der Radaranlage werden von den verbliebenen Soldaten erledigt. Feuern Sie keinesfalls auf das Gebäude, sondern schleusen Sie stattdessen die drei Invasoren in die Anlage.
5. Am gegenüberliegenden Ufer tauchen drei Chrono-Panzer auf, die die beiden Flammentürme am Eingang der feindlichen Basis auseinandernehmen.
6. Sobald die Chrono-Panzer aufgeladen sind, teleportieren Sie sie auf die kleine Insel vor der Werft nördlich dieses Stützpunktes. Die Panzer zerstören von dort aus die Werft.

HARTE VERHANDLUNGEN

1. Auf dem Weg entlang der Küste in Richtung Südosten erledigt Tanja sämtliche Infanteristen, hütet sich vor Wachhunden und Flammenwerfern und feuert grundsätzlich auf Fässer (gegebenenfalls abwarten, bis sich zusätzliche Einheiten in Reichweite befinden).



HARTE VERHANDLUNGEN

2. Werden die beiden Flakgeschütze gesprengt, erscheinen zwei Hubschrauber, die den Flammenwerfer zerstören.
3. Im Südosten eliminiert Tanja die beiden Soldaten, die das Wohngebäude attackieren. Ein Zivilist kommt aus dem Haus gerannt und fordert die Einzelkämpferin auf, ihm zu folgen.
4. Nach Norden hin trifft man auf eine Patrouille, mit der Tanja problemlos fertig wird (Tip: zuerst die Wachhunde erledigen)
5. Folgt man dem Zivilisten, gelangt man zu einem umzäumten Areal, in dem die Geiseln gefangen gehalten werden. In Kamikaze-Manier opfert sich Ihr Helfer, um das Techgebäude zu sprengen; die Geiseln werden Tanja nun auf Schritt und Tritt folgen. Um die flüchtende Cyborg-Einheit müssen Sie sich nicht kümmern.
6. Auf dem Rückweg feuert man auf Ölfässer links oberhalb der Brücke. Den Schuß müssen Sie exakt timen, um den Transporthubschrauber samt der umstehenden Einheiten zu erwischen.
7. Beim Rückweg zur Kirche im Südosten der Karte sollten Sie auf die Patrouille (bestehend aus Panzer plus zwei Elektrobots) achten, die ständig zwischen Norden und Süden pendeln. Tanja und die Geiseln schlagen sich in eine Nische (siehe Karte) und verhalten sich solange ruhig, bis die Einheiten weit genug entfernt sind.
8. Nachdem die Geiseln an der Kirche „abgegeben" wurden, rennt Tanja zurück zum Startpunkt. Die eintreffenden Nachschub-Einheiten (jede Menge Panzer, Infanteristen, ein Mechano-Bot, Sprengwagen usw.) reichen locker zur Beseitigung aller gegnerischen Einheiten und Gebäude aus.

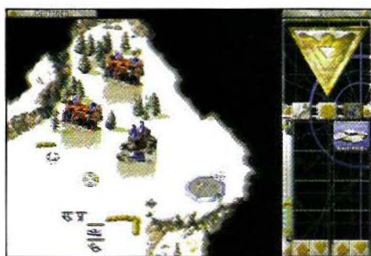
FERNGELENKTES KRIEGSSPIELZEUG

1. Beseitigen Sie zunächst die gegnerischen Einheiten, anschließend die Flammenwerfer. Kraftwerk und Werft werden in den roten Schadensbereich geschossen und von je einem Invasor übernommen (nicht reparieren!). Die D.I.E.B.-Einheit dringt in das Silo ein und stibitzt genügend Credits, um ein Transportboot bauen zu können.
2. Die Panzer werden im Transportboot zum anderen Ufer gebracht und zerstören dort den Raketenwerfer. In nördlicher Rich-



FERNGELENKTES KRIEGSSPIELZEUG

tung entdecken Sie eine zerstörte Basis, die Sie kurzerhand übernehmen. Den Erz-Sammler schicken Sie aufdas Gebirgs-Plateau.


Die bei Ihrem Eintreffen stark beschädigte Basis muß sukzessive repariert werden.

3. Reparieren Sie sämtliche Gebäude und Geschütze und verlagern Sie die Panzer an den westlichen Basis-Zugang; die wenigen Attacken können problemlos abgewehrt werden.
4. Produzieren Sie einen Spion, schicken Sie ihn ganz in den Süden zur Leuchtrakete neben der Kirche, und befreien Sie Dr. Demitri. Belassen Sie die beiden Einheiten an diesem Standort und beordern Sie einige Panzer nach Süden. Zerstören Sie insbesondere den Tesla-Panzer und die russischen Cyborgs.
5. Wenn die Luft rein ist, eskortieren Sie Dr. Demitri und den Spion zu Ihrem Stützpunkt und lotsen den Wissenschaftler zum bereitgestellten Hubschrauber – erstes Teilziel erreicht! Zur Belohnung schicken die Alliierten weitere Truppen und Panzer.
6. Lotsen Sie einen Panzer über die Brücke nach Norden und eliminieren Sie die dortigen Schäferhunde. Damit wird der Weg frei für einen Spion, der über die Brücke zum Stützpunkt im Nordosten gelangt. Sobald er die Radarstation besetzt hat, wenden sich die Super-Mammuts gegen ihre Schöpfer, zerlegen eigenständig alle russischen Stellungen und werden dabei zerstört – that's it. Notfalls können Sie mit Ihren eigenen Truppen nachhelfen.

LICHT AUS

1. Ihre beiden Chrono-Panzer zerstören den Tesla-Panzer, verfolgen allerdings nicht den flüchtenden Panzer, sondern vernichten durch Bombardement der Fässer am oberen Flußufer die beiden Infanteristen. Wenn Sie den LKW noch rechtzeitig vor dessen Entkommen zerstören, bringt das Aufsammeln der zurückgelassenen Kiste satte 2.000 Credits.
2. Auf dem Weg nach Westen (einfach dem Weg folgen) zerstören Sie sämtliche Geschütze (v. a. Flak und Flammenwerfer) und lassen die Panzer via Chronosphäre-Funktion zur nächsten Insel „hüpfen".
3. Im Südwesten vernichten Sie die Infanteristen und Hunde durch den Beschuß der Fässer am Flußufer. In nördlicher Richtung wird der russische Stützpunkt eliminiert; achten Sie aber darauf, daß die Radaranlage nur bis zum roten Schadensbereich demoliert wird. Aus dem Technologiezentrum entkommt ein Invasor, den Sie vorerst NEBEN dem Radar postieren.
4. Tanja taucht im Westen auf, tötet alle Angreifer und vernichtet die Flammenwerfer, indem sie auf die Fässer feuert. Nach der Sprengung der Kraftwerke bringt ein Transportboot ein Baufahrzeug ans Ufer, das Sie in der Nähe der nordwestlichen Erzfelder aufstellen. Sobald die Energieversorgung sichergestellt ist, betritt der Invasor die Radaranlage; wäre dies zu einem früheren Zeitpunkt passiert, hätte das niedrige Energieniveau die Bauzeit der ersten Gebäude erheblich verlängert. Nun wird eine Insel im Südosten aufgeklärt, auf die Ihre Chrono-Panzer übersetzen können; nach Zerstörung der Kraftwerke bleiben Kisten (Credits, Einheiten-Heilung) zurück.
5. Bauen Sie Ihre Basis aus, und achten Sie vor allem darauf, rundum Geschütztürme und Tarnbunker aufzustellen, da Sie mit mehreren Angriffswellen von allen Seiten rechnen müssen. Vereinzelte Rak-Zeros holen die feindlichen Kampfflugzeuggeschwader vom Himmel und ersparen den Bau von Flak-Geschützen.
6. Die Russen verfügen über Unmengen von Erz-Transportern, die bald in Ihrem Erz-Revier wildern – was Sie zu verhindern wissen (errichten Sie am besten ganze Mauern aus Geschütztürmen und Bunkern). Wenn Sie dem Gegner den Erz-Nachschub abschneiden, können Sie Ihrerseits eine Kampfpanzer-Armee aufstellen und damit den Stützpunkt (insbesondere die beiden Raketensilos) dem Erdboden gleichmachen.
7. Die Unterstützung durch Kampfhelikopter macht erst dann Sinn, wenn Sie das Flakgeschütz nördlich der Basis vernichtet haben (Vorsicht vor der Tesla-Spule). Anschließend kann man problemlos Hubschrauber einsetzen, die die Anlage von Norden her bombardieren.


LICHT AUS

MOLEKULARE KRIEGSFÜHRUNG

1. Reparieren Sie alle Gebäude, stellen Sie ein weiteres Großkraftwerk auf, und schützen Sie die Chronosphäre durch einen Tarnbunker. Zusätzliche Kampfpanzer und Geschütze übernehmen die Verteidigung Ihrer Basis. Mehrere Rak-Zeros holen Kampfhubschrauber, MiGs und Bomber vom Himmel.
2. Gegen die ständigen M.A.D.-Attacken können Sie vorerst nichts un-


Mit V2-Raketenwerfern erledigt man die Mammutpanzer aus sicherer Entfernung.



ternehmen. Per Transportfahrzeug wird je ein Spion zu den drei russischen Tech-Zentren geschleust. Tesla-Spulen und Panzer zerlegen das Fahrzeug erst kurz vor der Basis, den Rest kann der Spion zu Fuß zurücklegen und muß sich unterwegs nicht um Wachhunde kümmern. Nach der Besetzung der Gebäude wird eine weitere Basis im Südosten freigelegt.

3. Zerstören Sie die Erzsammler auf den Feldern östlich Ihrer Basis, um dem Gegner den Nachschub abzuschneiden. Sichern Sie die Ausgänge dieses Feldes mit Panzern und Jeeps (werden gegen Infanteristen eingesetzt).
4. Ein Truppentransporter bringt – eskortiert von einigen Panzern – eine Ladung Invasoren zur Waffenfabrik südöstlich der Mammutpanzer-Ansammlung. Vernichten Sie die umliegenden Einheiten; jetzt können die Invasoren die Waffenfabrik übernehmen, was die Produktion weiterer M.A.D.-Panzer unterbindet.
5. Errichten Sie an diesem Standort eine Filiale; mit einer Übermacht an Panzern lassen sich die Stützpunkte auf dem Festland problemlos zerlegen. Tip: Schalten Sie die Kraftwerke aus, dann stellen die Tesla-Spulen und Flak-Geschütze kein Problem mehr dar.
6. Die Mission ist erst beendet, wenn das letzte Gebäude und die letzte feindliche Einheit eliminiert wurden. Zur Insel im Südosten gelangen Sie entweder, indem Sie an der Küste eine Werft bauen oder mit einem Kampfhubschrauber-Geschwader anrücken.

BAUERNOPFER

1. Verteidigen Sie Ihre Basis gegen die regelmäßigen Angriffswellen und reparieren Sie anschließend alle beschädigten Gebäude. Verteilen Sie Rak-Zeros über den gesamten Stützpunkt, um die Flugzeuge abzuschießen. Es ist übrigens nicht weiter von Bedeutung, falls einige der Attrappen zerstört werden; schützen sollten Sie auf jeden Fall die Cyborg-Fabrik sowie die Reparaturwerkstatt.
2. Klären Sie mit einem Panzer den unteren Teil der Karte auf; im Westen entdecken Sie eine Kirche, die nach ihrer Zerstörung eine Kiste mit zusätzlichen Credits hinterläßt. Auf dem Plateau oberhalb der Basis befinden sich einige Ölfässer, die Sie ebenfalls zerstören sollten. Wenn Sie den russischen LKW abfangen, der von Osten nach Westen unterwegs ist, werden Sie ebenfalls mit Credits belohnt.
3. Im Westen lädt ein Transportboot vier Panzer plus einen Mechaniker am Ufer ab. Zerstören Sie die Infanteristen sowie den Panzer (auf Ölfässer feuern). Die Panzer schießen auf die Ölfässer, die sich auf dem Plateau befinden. Dank des Mechanikers können ein bis zwei weitere Flugplätze zerstört werden.
4. Nach Ablauf des Countdowns erscheinen im Südosten weitere Panzer sowie ein Baufahrzeug, das Sie entweder im Südosten oder Südwesten der Basis aufstellen sollten. Die beiden Sprengwagen manövrieren Sie schleunigst in den Stützpunkt an den unteren Kartenrand; achten Sie darauf, daß die beiden Fahrzeuge nicht beschädigt werden.
5. Halten Sie den Angriffen stand und bauen Sie Ihre Basis aus. Schützen Sie die Anlage durch Flaks, Geschütze und Tarnbunker (gefährdet sind alle vier Zugänge). Die Schlucht nach Norden hin pflastern Sie mit Minen. Ihre Erztransporter sollten Sie von Panzern und Rak-Zeros eskortieren lassen.
6. Die im Osten eintreffenden Schiffe nutzt man zur Zerstörung eines Kraftwerks. Werden die beiden Kreuzer in der Nähe der Küste im Westen stationiert, können sie von dort aus Flugzeuge und Landeinheiten beschädigen.
7. Schnappen Sie sich einige Panzer sowie einen Sprengwagen und lotsen Sie das Gespann an der äußersten westlichen Küste nach Norden. Unterhalb des Plateaus, auf dem sich das Radar befindet, plazieren Sie einen Sprengwagen und lassen ihn dort einfach stehen. Wird er von den Russen zerstört, fliegt auch die Radaranlage mit in die Luft. Durch diese Aktion schneiden Sie den Nachschub an feindlichen Einheiten ab, was Ihnen die Gelegenheit zum Ausbau der Basis gibt. Die Zerstörung des russischen Stützpunkts avanciert damit zur Formsache.

Petra Maueröder ■


Wenn Sie im Nordosten einige der Flugplätze zerstören, wird Ihre Basis von weniger Luftangriffen heimgesucht.



Komplettlösung – Teil 1

Dark Reign

Zu den Top 3 der aktuellen Echtzeitstrategie-Neuerscheinungen gehört zweifellos auch Dark Reign von Activision, das neben einem exzellenten Mission-Editor auch mit einer leistungsfähigen KI und einem umfangreichen Einheiten-Kontingent aufwarten kann. In dieser Ausgabe beginnen wir zunächst mit den Missionen des Freiheitskorps.

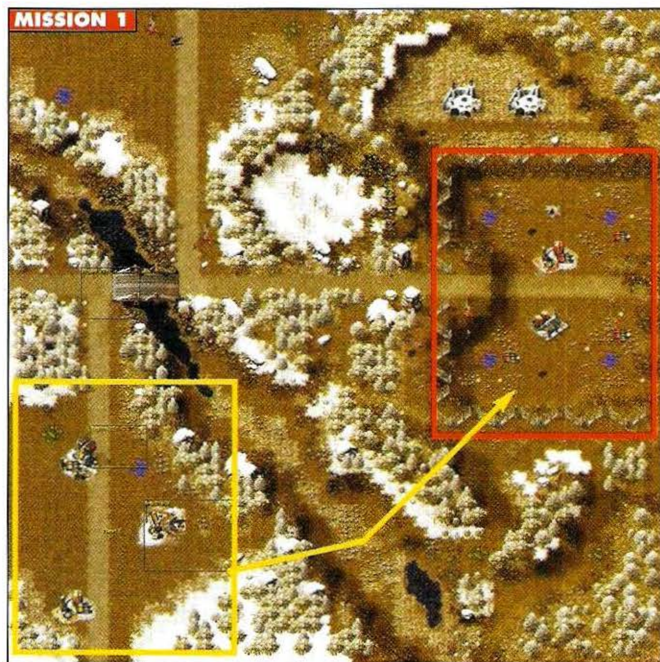
Allgemeine Tips:

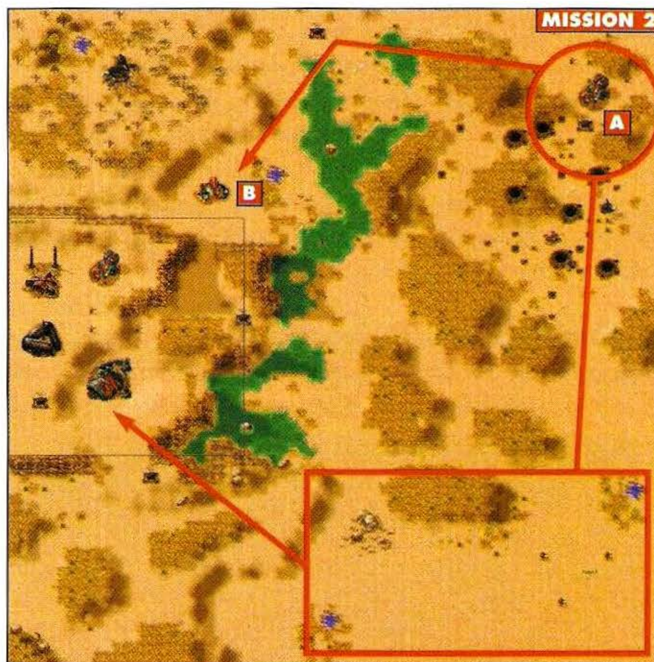
WALD: Der Infanterie und einigen leichten Fahrzeugen bietet der Wald hervorragende Deckung. Sie können ganze Truppenverbände im Geäst verbergen. Leider, wie so oft im Leben, schlägt das Pendel in beide Richtungen aus: Rechnen Sie immer damit, daß aus dem Forst neben Ihrer Basis unangekündigt Gegner auftauchen. Versuchen Sie also, Ihre Basis auf möglichst freiem Gelände zu bauen.

PHASEN: Eine Technik des Freiheitskorps ermöglicht es, Einheiten in den Untergrund zu „beamen". Der wahre Vorteil dieser Technik liegt in dem taktisch äußerst wertvollen Phasetransporter, der ungesehen mitten in feindliches Gebiet vordringen kann, um dort bis zu fünf Einheiten abzusetzen.

VERWANDELN: Äußerst nützlich und obendrein noch hoch amüsant ist die „Verwandeln"-Option für Schützen und Aufklärer. Als Baum oder Stein getarnte Einheiten können nicht erkannt werden, solange sie still halten. Wenn jedoch ein Baum in der Gegend herumrennt, macht das selbst einen Cyborg stutzig.

INFANTERIE: Fußvolk kann in Dark Reign **nicht** von gepanzerten Fahrzeugen überfahren werden (Ausnahme: Zerhäckseler). Infanterie ist vergleichsweise preiswert und kann in Verbindung mit Ärzten recht lange im Kampf überstehen. Außerdem gibt es jede Menge Sondereinheiten, wie zum Beispiel den Märtyrer oder den V-Mann.





Mission 1: Überfall auf Alcine

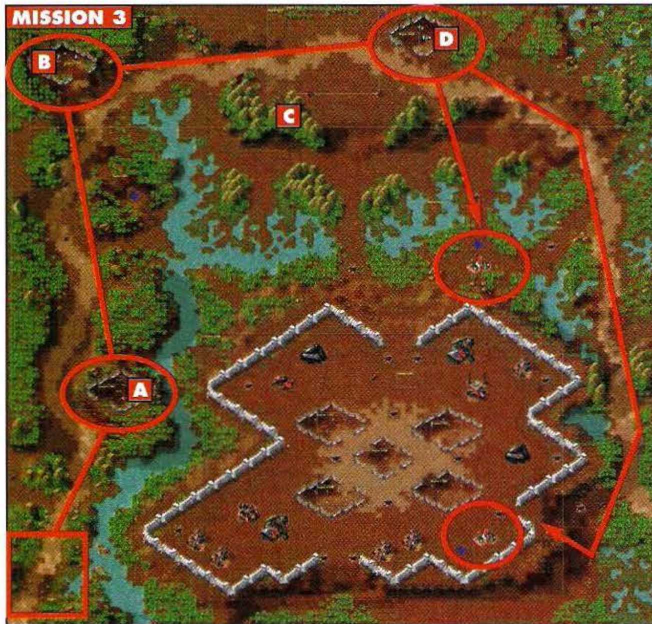
Bauen Sie eine Ausbildungseinrichtung und eine Montagefabrik. Am besten schlagen Sie sich in Richtung Osten mit einer Handvoll Fußsoldaten und ein paar Spider Bikes durch den Wald. So kommen Sie von hinten an die Basis und können schnell und hart zuschlagen. Lassen Sie einige Truppen im Lager zurück, um vereinzelte Angriffe abzuschlagen.

Mission 2: Gifthimmel

Errichten Sie Ihre Basis zwischen den beiden Wasserquellen. Stoßen Sie so bald wie möglich mit einem Angriffstrupp nach Nordosten vor, wo Sie die Energiestation des Imperiums zerstören (A). Rücken Sie weiter bis zu der Wasserquelle bei Punkt B vor, und belagern Sie diese. Produzieren Sie Raketenpanzer, und dringen Sie von Süden her in die Basis ein.

Mission 3: Gefangenenausbruch

Folgen Sie dem Weg nach Norden, wo Sie bei Punkt A und B Ihre Kollegen aus kleineren Lagern befreien. Dann geht's weiter nach Osten: Belagern Sie mit ein paar Einheiten die Taelonquelle (C), und stoßen Sie mit dem Rest in die NO-Ecke vor, um die Fahrzeuge zu befreien (D). Errichten Sie nun Ihre Basis und beuten Sie die nahen



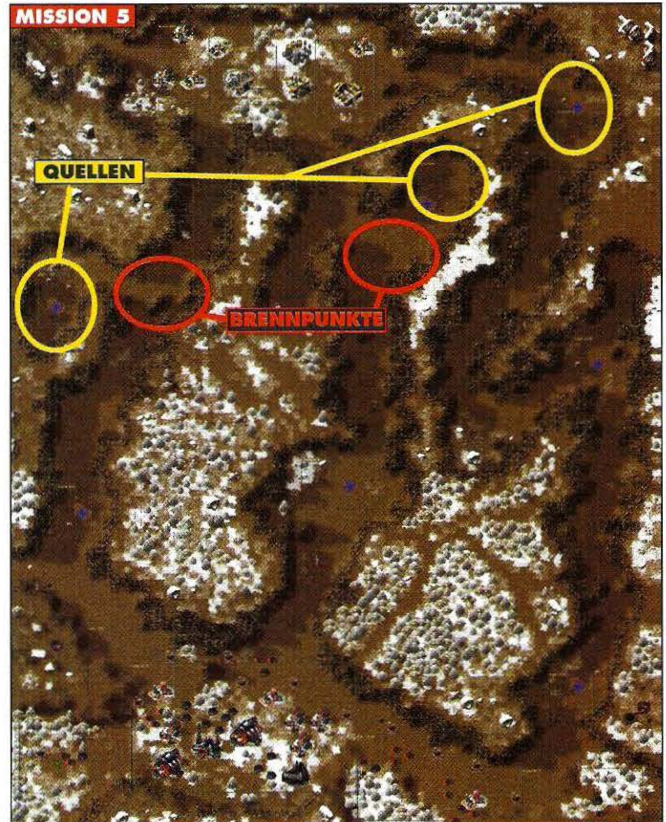
Quellen aus. Um schneller an Geld zu kommen, sollten Sie auch eine Exporteinrichtung bei der Quelle südwestlich der Basis errichten. Den Angriff können Sie wie folgt durchführen: Mit einem starken Infanterieverband unbemerkt nach SO vordringen. Während sich die Fußtruppen durch die Wälder schlagen, bringen Sie südlich Ihrer Basis eine große Panzertruppe in Stellung. Jetzt wird's hektisch. Schießen Sie mit den Soldaten ein Loch in die Außenmauer und stürzen Sie sich auf die Wasserexporteinrichtung. Gleichzeitig überrollt der Panzerverband die Fördereinrichtungen nördlich der gegnerischen Basis. Die letztere Quelle sollten Sie dann auch sofort erschließen, um die nötigen Mittel für Ihre Angriffstruppe zu fördern. Starten Sie dann einen Großangriff auf die Basis.

Tip: Jeb Radar, der Rebellenführer, wird im Zentrum der Basis festgehalten. Er ist ein ziemlich hartgesottener Kerl – vergleichbar mit Tanya aus einem ähnlichen Spiel.

Mission 4: Besetzung von Teron

Errichten Sie Ihre Basis nördlich des Ausgangspunktes, zwischen der Wasser- und der Taelonquelle. Später errichten Sie dann auch noch





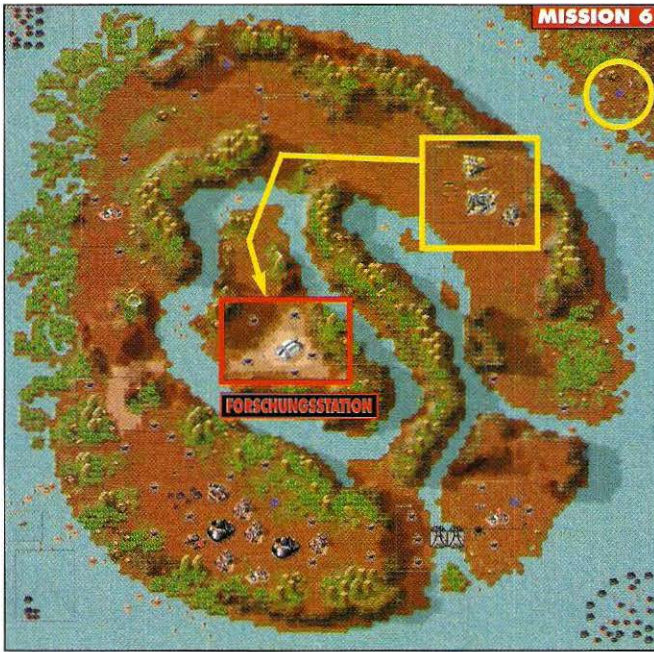
eine Fördereinrichtung in der südwestlichen Ecke der Karte. Besetzen Sie die beiden Brücken mit schweren Kampfverbänden. Wenn Sie genügend Panzer beisammen haben (ca. 20-30 pro Brücke), können Sie einen Angriff von zwei Seiten starten. Ihre Ziele im ersten Angriff sind die beiden Wasserexporteinrichtungen und das Hauptquartier. Danach sind die imperialen Truppen wirtschaftlich völlig gelähmt, und Sie können die gesamte Basis in Schutt und Asche legen.

Tip: Sollten Sie dem Imperium zuviel Zeit lassen, werden sich die gegnerischen Truppen an der Zivilbevölkerung rächen. Wird ein Zivilgebäude zerstört, verlieren Sie die Mission!

Mission 5: Kendrick Wassereinsatz

Ausnahmsweise geht es einmal nicht um größere militärische Auseinandersetzungen, sondern um die Umsetzung eines pfiffigen Plans. Sie haben 1000 Credits, eine Basis und einige Einheiten. Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit ganz herunter, während Sie **alle** Einstellungen vornehmen. Die drei wichtigen Quellen sind auf der Karte markiert. Ziehen Sie alle Einheiten zu diesen drei Punkten. Von den ersten 1000 Credits bauen Sie einen weiteren Frachter. In der nordwestlichen Ecke schicken sich **zwei** Frachter an, Taelon zu fördern. Schicken Sie die beiden zu einer Wasserquelle. Nachdem der neue Frachter fertig ist, verfügen Sie über nunmehr fünf dieser Transporter. Von der ersten Fuhre Wasser (3.000 Cr) bauen Sie noch drei Frachter. Das Geld fließt nun in Strömen – leider müssen Sie noch ein paar Taler für Truppen ausgeben. Am besten trainieren Sie Söldner, die sind relativ preiswert und machen in großen Gruppen gehörig Ärger. Ziehen Sie diese Infanteristen zu den beiden südlichen Quellen (X): Dort werden imperiale Truppen Angriffe starten. Starten Sie keine Heldenaktionen! Ihre Aufgabe ist nicht die Vernichtung des Gegners, sondern der taktische Rückzug mit 30.000 Credits!!!

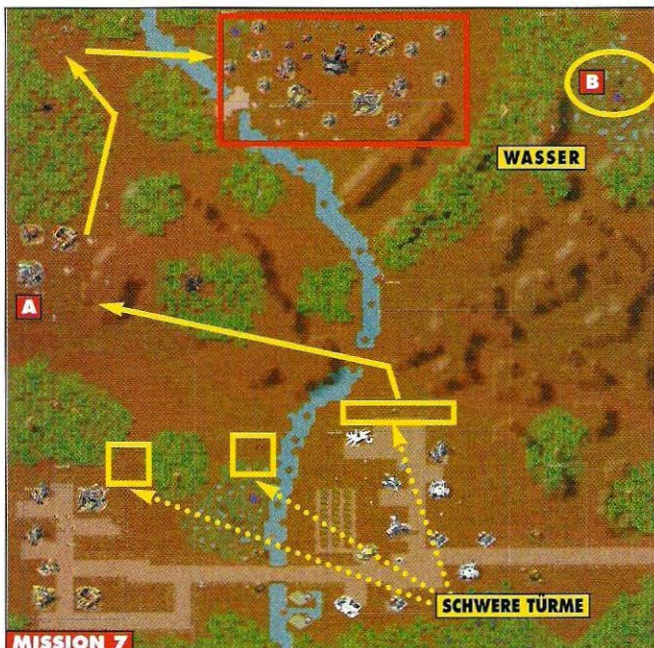
Tip: Wenn Ihnen nur noch ein paar Credits zu den 30.000 fehlen, verkaufen Sie Wasser über das Menü „SPEZIAL".





Mission 6: Infiltration auf Malik

Mit einer Konstruktionseinheit bauen Sie eine Brücke zu der Insel im Zentrum der Karte. Tarnen Sie Ihre Schützen und pirschen Sie sich an das Forschungszentrum heran. Es ist wichtig, daß Sie einen gegnerischen Infanteristen erspähen, damit Sie Ihre V-Männer verwandeln können. Jetzt sollten Sie speichern! Dringen Sie mit einem getarnten V-Mann in das Forschungszentrum ein und stehlen Sie die Pläne für den Tachyonkanonenpanzer und den Luftkissentransporter. Werden Sie nicht übermütig – die anderen Pläne können Sie zurücklassen. Wenn Sie die Pläne erfolgreich erbeutet haben (wenn nicht: laden!), bringen Sie die Unterlagen zurück ins eigene Hauptquartier. Jetzt können Sie eine Wasserexporteinrichtung bauen und zwei Luftkissenfrachter, mit denen Sie dann aus der Quelle im Nordosten schöpfen können. Errichten Sie nun noch eine Ausbildungseinrichtung und eine Instandsetzungsfabrik. Bauen Sie 10-15 Tachyonpanzer und eine Handvoll Mechaniker. Ziehen Sie mit diesem Pulk auf die Insel, und kämpfen Sie sich zu der Forschungseinrichtung vor. Zerstören Sie zuerst die Verteidigungstürme und Wacheinheiten, und dann die Forschungsstation.



Mission 7: List

Errichten Sie schwere Türme an der Nordseite des Dorfes, nördlich Ihrer Basis und an der Wasserquelle. Positionieren Sie auch Dreifachgeschützpanzer an den Verteidigungen. Mit vier Türmen können Sie alle imperialen Angriffe gegen das Dorf abschlagen. Wenn Ihre Verteidigung steht, können Sie den gegnerischen Vorposten bei Punkt A überfallen und eine weitere Wasserexporteinrichtung bei B errichten. Bauen Sie jetzt in aller Ruhe weitere Panzer. Mit 20-30 Stück greifen Sie dann aus der nordwestlichen Ecke die Basis an.

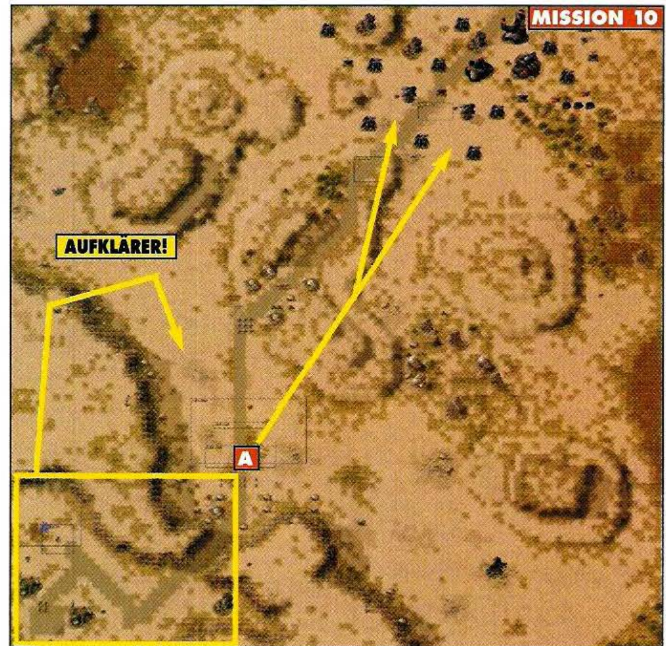
Mission 8: Der Exsikkator

Mit den Truppen, die man Ihnen mitgegeben hat, stoßen Sie gleich zu Beginn der Mission nach Osten vor, um die dortige Wasserquelle unter Ihre Kontrolle zu bringen. Errichten Sie Ihre Basis am Ausgangspunkt und verteidigen Sie sich gut. Alles, was Sie zunächst brauchen, sind drei (besser noch vier) erweiterte PHASE-Einrichtungen. Beladen Sie alle Phasetransporter mit Dreifachgeschützpanzern. Der Clou ist nun, mit einem Transporter zu Punkt A zu fahren, um dort die Kraftwerke des Gegners lahmzulegen. In der Zwischenzeit bringen Sie die anderen Transporter zu Punkt B. Sobald Sie anfangen, die Kraftwerke aufzumischen, bekommt es der Gegner mit der Angst zu tun und versucht, den „Exsikkator" außer Landes zu bringen. Dieser fährt die Straße nach Süden entlang, in die offenen Arme Ihrer zweiten Truppe. Wenn Sie erfolgreich waren, hat der Gegner keinen Saft mehr, und Sie können in aller Ruhe die Basis vernichten!

Mission 9: Die Lösung

Ihre größte Sorge besteht darin, an Wasser heranzukommen. Zu allem Überfluß ist Ihr Gegner mit SCARABs ausgestattet, die wie Ihre Höllensturmartillerie über eine furchteinflößende Reichweite verfügt. An den mit X gekennzeichneten Stellen stehen diese Einheiten. Ziehen Sie einen Aufklärer nach Südwesten, um die gegnerischen Plasmakanonen aufzudecken. Dies erfordert jede Menge Geduld und kostet Nerven! Der Trick an der Sache ist, nicht vom Gegner entdeckt





zu werden, weil es sonst eins mit den SCARABs auf die Glocke gibt. Vernichten Sie die Kanonen mit Ihrer Artillerie. Erst dann können Sie sich an die Eroberung der Quelle bei Punkt A machen. Sobald Sie genügend Geld haben, sollten Sie direkt an der Quelle eine Exporteinrichtung erbauen, damit Ihre Frachter nicht quer über die Karte gurken müssen.

Vorsicht: *Die Quelle ist fast in Reichweite der SCARABS bei Punkt B. Da diese aber nur sehr schwer zu zerstören sind, sollten Sie auf keinen Fall weiter als bis zur Quelle gehen.*

An der Quelle selbst sollten Sie noch eine Luftabwehr und zwei Türme (außerhalb der SCARAB-Reichweite!!!) errichten. Eine Instandsetzungseinrichtung wirkt hier auch Wunder, da Sie immer wieder von imperialen Truppen traktiert werden. Scheffeln Sie jetzt genug Geld, um eine erweiterte Phaseeinrichtung zu bauen. In den Phasetransporter laden Sie zunächst nur einen verwandelten Aufklärer und bringen ihn zu Karoch (Punkt C). Sie können dann mit Ihrer Artillerie die blauen Wachtruppen zerstören.

Tip: *Karoch wird erst Ihre Einheit, wenn einer Ihrer eigenen Jungs direkt neben ihm steht. Lassen Sie sich damit Zeit! „Wecken" Sie ihn erst, wenn der zweite Phasetransporter bereitsteht, sonst fällt er womöglich noch einem gegnerischen Jäger zum Opfer!*

Laden Sie dann zwei Konstruktionseinheiten und drei Luftabwehreinheiten in den Phasetransporter und fahren Sie wieder zu Punkt C. Der Gegner kann hier nur mit Lufteinheiten eingreifen – also bauen Sie eine Luftabwehrstation. Mit der anderen Konstruktionseinheit errichten Sie eine weitere Phasestation. Jetzt schießen Sie noch kurzerhand ein Loch in die Mauer, um Karoch zu befreien. Laden Sie ihn in den neuen Phasetransporter und machen Sie dann die Forschungsstation platt. Mit dem Transporter können Sie Karoch nun zur Plattform bei Punkt D bringen!

Mission 10: Belagerung von Indra

Als allererstes sollten Sie die Spielgeschwindigkeit auf langsam setzen. Bauen Sie am Engpaß bei Ihrem Kraftwerk ein Lasergeschütz und ein weiteres Kraftwerk. Die Truppen bei dem Taelonfeld ziehen sofort in den Schutz der Basis. Der Frachter des Kraftwerkes kann nur eine Tour unbeschadet machen. Danach sollten Sie auch ihn zurückhalten. Sie müssen unbedingt die Kontrolle über das Taelon erreichen! Fertigen Sie einige Artilleriegeschütze an, und schicken Sie einen getarnten Aufklärer nach Norden am linken Kartenrand entlang. Jetzt ist Vorsicht geboten! Tasten Sie sich langsam von hinten an den Gegner heran. Immer wenn ein Feind in Ihr Blickfeld kommt, feuern Sie mit der Artillerie. Dieses Spielchen treiben Sie so lange, bis der Weg zum Taelon frei ist. Wenn Sie das geschafft haben, ist die Mission so gut wie gewonnen! Rücken Sie zur Quelle vor und befestigen Sie die Position mit schweren Geschütztürmen und Luftabwehr. Jetzt brauchen Sie nur noch 12-15 Outrider und ein paar Sky-Bikes zum Schutz, um die gegnerischen Wiederbewaffnungsdecks!

Mission 11: Letztes Gefecht

Ganz zu Anfang sieht's schon duster aus: Ihre Basis ist dem Untergang geweiht! Setzen Sie die Spielgeschwindigkeit herunter, sonst schaffen Sie das nie! Über das Spezialmenü „packen" Sie das Lazarett, Hauptquartier und die Ausbildungseinrichtung ein. Reparie-




So sieht es aus, wenn der Gegner sich mit seinen eigenen Waffen schlägt. Wenn sich die Wirbel erst einmal voll entfaltet haben, reißen sie die halbe Basis in Stücke.

ren Sie das Kraftwerk und die Exporteinrichtung. Schicken Sie alles nach Nordosten, bis auf Jeb Rader und die drei Sanis. Gruppieren Sie die Ärzte um Jeb und schalten Sie alle sichtbaren Gegner aus (aber vorsichtig ... Jeb, MUSS überleben). Das sollte Ihnen die Zeit geben, das Kraftwerk und die Exporteinrichtung zu verkaufen und so noch zwei bitter benötigte Konstruktionseinheiten zu erhalten. Decken Sie mit Jeb den Rückzug Ihrer Einheiten, und verkaufen Sie auch noch das Lasergeschütz. Wenn Sie schnell genug waren, haben Sie fast alle Einheiten in den Nordosten gerettet! Jetzt errichten Sie dort Ihre Basis rund um die Taelonquelle. Mit Ihren drei Konstruktionseinheiten errichten Sie ein Kraftwerk und zwei Wasserexporteinrichtungen (innerhalb der Basis, nicht an den Quellen!). Wasser finden Sie genau südlich und westlich Ihres Lagers.

Lassen Sie ALLES innerhalb der Basis, sonst wird das Imperium auf Sie aufmerksam und macht kurzen Prozeß mit Ihnen.

Alles muß sehr schnell gehen! Werten Sie Ihre Gebäude auf, und bauen Sie drei Phaseeinrichtungen. Beizeiten werden Sie auch weitere Kraftwerke benötigen. Sie müssen nun Aufklärer per Phasetransporter in die feindliche Basis schicken. Wenn Sie die Aufklärer bereits verwandelt einladen, werden sie auch beim Entladen nicht entdeckt (bloß nicht bewegen!). Mit drei oder vier dieser „sehenden Bäume" sollten Sie fast die ganze Basis einsehen können.

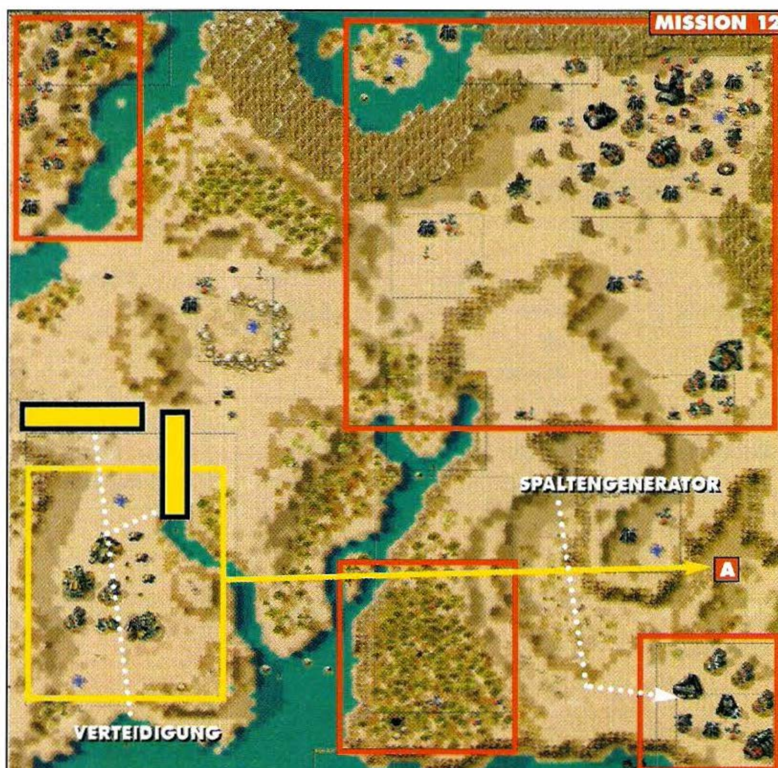
Das Imperium verfügt über eine schreckenerregende Waffe: der Spaltengenerator! Wenn Sie jetzt Infanteristen (klappt sehr gut mit Ärzten) mitten in der Basis aus Phasetransportern entladen, fühlt sich der Gegner so bedroht, daß er sofort seine Spezialwaffe anwendet. Damit zerstört er aber seine eigenen Gebäude! Der Trick ist nun, zwei Phasetransporter **so** zu positionieren, daß der Gegner mit einem Schlag sein Hauptquartier, die Montagefabrik und die Ausbildungseinheit zerstört (siehe Bild). Nur wenn alle diese drei Gebäude hinüber sind, war die Strategie erfolgreich. Gleich nach diesem Trick müssen Sie Ihre beiden Wasserquellen mit je 4-6 schweren Türmen und Luftabwehr sichern. Die nötigen Konstrukteure müssen bereits **vor** dem Angriff bereitstehen. Da der Gegner nun nicht mehr produzieren kann, wird er angreifen, und Sie müssen vorbereitet sein! Wiederholen Sie den Trick nochmals, um beide Spaltengeneratoren zu zerstören! Jetzt können Sie den Gegner überrennen!

Mission 12: Todesstoß

Das Imperium greift bereits kurz nach Anfang der Mission an. So überleben Sie den Start: Packen Sie Ihre Montagefabrik ein, und schaffen Sie das Gebäude weiter nach Westen. Es steht nämlich unglücklicherweise in der Artilleriereichweite des Gegners. Nördlich Ihrer Basis errichten Sie eine vertikale Reihe aus vier schweren Türmen, gleichzeitig errichten Sie noch ein weiteres Kraftwerk im Norden an der Taelonquelle. Plazieren Sie hinter den Türmen mindestens zwei Luftabwehrstellungen. Ganz nebenbei müssen auch noch zwei Phaseeinrichtung, ein Aufklärer und fünf Höllensturmartillerien her! Das muß alles sehr schnell gehen, da die ersten Angriffe nicht lange auf sich warten lassen. Sie werden's schon geahnt haben ... der Gegner verfügt mal wieder über einen Spaltengenerator, der Ihre hübsche Verteidigungslinie zu Klump macht, wenn Sie nicht schnell und entschieden handeln. Schicken Sie einen Scoutgetarntper Phasetransporter zu der Anlage im Südosten. Verladen Sie die Artillerie in den anderen Transporter und schicken Sie das Ganze zu Punkt A, etwas nördlich der kleinen Basis. Dort kann Sie der Feind nicht ausmachen, und Sie können den Spaltengenerator in handliche Stücke Altmetall verwandeln, bevor er überhaupt das erste Mal zum Einsatz kommt. Jetzt haben Sie die Oberhand und können die Karte einnehmen; empfehlenswert sind insbesondere Artillerieangriffe (20-30 Stück).


So sollte Ihre Verteidigungslinie aussehen, um dem Ansturm der imperialen Truppen standhalten zu können.

Florian Weidhase ■



Allgemeine Tips

Total Annihilation

Echtes 3D-Terrain, ein gigantisches Einheiten-Kontingent und sensationelle Grafik – das ist Total Annihilation von Cavedog Entertainment. Unsere allgemeinen Tips liefern Ihnen das Handwerkszeug für die umfassende Komplettlösung in der kommenden Ausgabe!



Hoch hinaus: Lasergeschütze auf Erhebungen haben eine höhere Reichweite.

- Die Anfangsphase einer TA-Mission läuft nach Schema F ab: Einige Sonnenkollektoren hochziehen, dazu zwei, drei Metallextraktoren sowie eine Kbot-Fabrik (in genau dieser Reihenfolge). Kbots sollten grundsätzlich zu Ihren ersten Einheiten gehören: Sie sind preiswert, kommen auch in hügeligem Terrain zurecht und werden mit recht wirkungsvollen Waffen ausgeliefert.
- Verschaffen Sie sich gleich zu Beginn einen Vorteil, indem Sie eine Kamikaze-Gruppe losschicken, die die gegnerischen Solarkollektoren und Metallextraktoren auseinandernimmt.
- Sparen Sie Zeit: Lassen Sie Ihre Konstruktions-Einheiten mehrere Anlagen hintereinander aufstellen, indem Sie die Shift-Taste gedrückt halten und die Gebäude auf dem Terrain plazieren.
- Kombinieren Sie die Fähigkeiten mehrer Konstruktions-Einheiten (dazu zählt natürlich auch der Commander): Sobald mit dem Bau oder der Reparatur eines Gebäudes begonnen wurde, verkürzt man die benötigte Zeit mit weiteren Konstruktions-Fahrzeugen, -Flugzeugen und Schiffen. Die Zuweisung erfolgt durch Anklicken der Baustelle mit einer zweiten (dritten, vierten etc.) Konstruktions-Einheit.
- Eine Radaranlage ist Pflicht und sollte zu den ersten Gebäuden gehören, die Ihr Commander installiert. Erhöhen Sie die „Sichtweite" des Radars, indem Sie die Anlage auf einer Erhebung plazieren.
- Auch wenn Ihnen Konstruktions-Einheiten zur Verfügung stehen: Für den Bau von grundlegenden Gebäuden (Solarkollektoren, Metallextraktoren, einfache Geschütze, Metall-/Energie-Lager usw.) sollten Sie prinzipiell den Commander einsetzen, da dieser wesentlich produktiver (= schneller) ist als seine Kollegen.
- Verlagern Sie Ihre Fabriken sukzessive zur Front hin, damit die dort produzierten Einheiten so kurze Wege wie möglich bis zu den Kampfschauplätzen zurücklegen müssen.
- Werften und Stützpunkte in Küstennähe stattet Sie wegen der Angriffe von der Seeseite mit einer vorgelagerten Sonarstation aus.
- Erobern Sie Gipfel und Gebirgsplateaus und stellen Sie dort Geschütze und Einheiten mit hoher Reichweite auf. Ganze Schluchten und Täler können damit überwacht werden.
- Anstatt ständig neue Einheiten und Geschütze zu produzieren: Reparieren Sie das vorhandene Arsenal – das ist wesentlich billiger als die Herstellung neuer Anlagen und Truppen. Außerdem besteht die Chance, daß die Einheiten an Erfahrung gewinnen und schließlich den Veteranen-Status erreichen.

Einheiten & Reichweiten

	KBOTS	LANDEINHEITEN	LUFTWAFFE	MARINE	GESCHÜTZE
Geringe Reichweite	Commander ■ Commander A.K. ■ PeeWee Pyro ■ Zeus The Can ■ Zipper	Instigator ■ Flash Weasel ■ Jeffy	Shadow ■ Thunder		
Mittlere Reichweite	Crasher ■ Fido Storm ■ Hammer Thud ■ Jethro Rocka	Crack ■ Bulldog Hive ■ Luger Pillager ■ Samson Raider ■ Spider Reaper ■ Stumpy Slasher ■ Triton	Avenger ■ Freedom Fighter Hurricane ■ Lancet Titan ■ Phoenix	Rapier ■ Brawler Searcher ■ Crusader Shark ■ Lurker Snake ■ Piranha Skeeter	Doomsday Machine ■ Defender Light Laser Tower ■ Light Laser Tower Pulverizer ■ Torpedo Launcher Torpedo Launcher
Hohe Reichweite		Diplomat ■ Merl	Vamp ■ Hawk	Enforcer ■ Conquerar Executioner ■ Millenium Hydra ■ Ranger Warlard	Fortitude Missile Defense ■ Annihilator Goat Gun ■ Big Bertha Intimidator ■ Guardian Punisher ■ Protector Silencer ■ Retaliator

■ = ARM ■ = CORE

Tips Seite 998

■ Was bringt der Veteranen-Status eigentlich? Nach fünf vernichteten Einheiten bzw. Gebäuden steigt Ihre Einheit zum Veteranen auf, wodurch sich folgende Verbesserungen ergeben: Höhere Durchschlagskraft der Waffe, kürzere Schußfrequenzen/Nachladezeiten, höhere Reichweite und Genauigkeit der Waffe, verbesserte Fähigkeit, mobile Einheiten anzuvisieren, stärkere Panzerung sowie die Verlängerung der Zeitspanne, die ein feindlicher Commander zur Übernahme dieser Einheit benötigt. Auch wenn keine höheren Dienstgrade angezeigt werden, tritt eine Steigerung der Fähigkeiten nach jeweils fünf weiteren Abschüssen ein!



Sechs Metall-Konverter auf einmal? Dank Stapelverarbeitung kein Problem!

■ Behandeln Sie Ihren Commander wie ein rohes Ei. Wenn Sie eine Meldung erhalten, daß Ihre wichtigste Einheit angegriffen wird, sollten Sie ihn sofort mit Ctrl-C zentrieren und aus der Gefahrenzone lotsen, damit er sich erholen kann. Halten Sie ihn möglichst aus allen Gefechten heraus; wird der Commander massiv bedroht, können Sie ihn vorübergehend unsichtbar machen (entsprechende Buttons im „Befehle"-Menü anklicken).

■ Unterschätzen Sie keinesfalls die Möglichkeiten der Disintegrator Gun (D-Gun), mit der Ihr Commander ausgestattet ist. Voraussetzung ist allerdings eine Menge Energie – satte 400 Credits werden für die einmalige Nutzung abgezogen. Dafür ist die Wirkung dieser Waffe auch beachtlich, denn alle Einheiten in Reichweite (auch Ihre eigenen) werden auf einen Schlag zerstört.

■ DER „Killer" schlechthin: Panzersperren. Mit gedrückter Shift-Taste können Sie ganze Panzersperren-Felder anlegen, in denen sich gegnerische Landeinheiten „verheddern" und so zur leichten Beute für Ihre Geschütze werden.

■ Faustregel: Panzer, die auf den direkten Sichtkontakt zum Gegner angewiesen sind, eignen sich in erster Linie für flaches Terrain mit sanften Hügeln und wenig Vegetation. Auf Artillerie greift man zurück, sobald man es mit Gebirgslandschaften, großflächigen Wäldern und Wrack-übersäten Schlachtfeldern zu tun bekommt; für die Artillerie-Geschosse stellen derlei Hindernisse kein Problem dar.

■ Falls Sie eine gegnerische Basis auseinandernehmen möchten, die zu gut gesichert ist, um sie mit Land- und Lufteinheiten dem Erdboden gleichzumachen, sollten Sie in ausreichender Entfernung Langstrecken-Waffen wie den Annihilator, die Big Bertha, die Doomsday Machine und den Intimidator aufstellen.

■ Wenn Sie auf eine feindliche Truppe treffen, sollten Sie eine Einheit nach der anderen eliminieren, indem Sie die Feuerkraft auf EIN Ziel konzentrieren; Zweikämpfe würden hingegen Ihre gesamte Truppe schwächen. Erst recht, wenn es sich um problematische Objekte (z. B. Geschütze) handelt, sollten Sie auf dieses Verfahren zurückgreifen.



Teamwork: Konstruktions-Einheit und Commander vollenden ein Energie-Lager.

■ Einheiten an der vordersten Frontlinie werden automatisch repariert, indem Sie eine Konstruktions-Einheit (v. a. Kbots und Flugzeuge) direkt hinter dieser Linie patrouillieren lassen. Ziehen Sie beschädigte Einheiten zurück und parken Sie sie in der Nähe Ihrer „Reparatur-Stationen".

Einsatzgebiete

ERKUNDUNG DER KARTE/PATROUILLIEN

Landeinheiten: Fido, Flash, Jeffy, PeeWee, Seer, A.K., Informer, Instigator, Pyro, Weasel
Lufteinheiten: Freedom Fighter, Peeper, Fink
See-Einheiten: Crusader, Skeeter, Hydra, Searcher

OFFENES GELÄNDE

Bulldog, Zipper, Fido, Stumpy, Zeus, Reaper, Goliath, The Can, Goliath, Instigator, Raider

UNWEGSAMES GELÄNDE

Fido, Flash, Hammer, Luger, Merl, PeeWee, Spider, Rocko, Storm, Pyro, Storm, Weasel, Slosher, Diplomat, Pillager

ABWEHR VON LUFTANGRIFFEN

Landeinheiten: Jethro, Samson, Crasher, Slasher
See-Einheiten: Ranger, Searcher
Unter den Geschützen haben sich vor allem Lasertürme (Pulverizer und Defender) bewährt.

ANGRIFFE AUF STÜTZPUNKTE

Landeinheiten: Hammer, Invader, Luger, Merl, Stumpy, Triton, Zipper, A.K., The Can, Crock, Diplomat, Goliath, Instigator, Pillager, Pyro, Raider, Reaper, Roach, Silencer, Storm, Thud
Lufteinheiten: Freedom Fighter, Hawk, Peeper, Phoenix, Thunder, Brawler, Rapier, Avenger, Hurricane, Rapier, Shadow, Titan, Vamp
See-Einheiten: Conqueror, Millenium, Ranger, Executioner, Warlord

■ = ARM ■ = CORE

■ Das strategische Einmaleins greift natürlich auch bei TA: Schwergepanzerte Einheiten mit geringer Reichweite gehören bei einer Offensive in die vordersten Linien, anfällige Einheiten mit hoher Reichweite (Raketenwerfer etc.) werden dahinter angeordnet. Die Tabelle verrät Ihnen die sinnvollsten Positionen der Einheiten-Typen.

■ Das Entfernen der Metallblöcke sollte man möglichst automatisieren. Wie das geht? Markieren Sie den Commander bzw. ein Konstruktions-Fahrzeug-/-Schiff-/-Flugzeug, halten Sie die Shift-Taste (Umschalt-Taste) gedrückt und klicken Sie nacheinander die Objekte an.

■ Und es hat „Boooooom" gemacht: Mit den Selbstzerstörungs-Einheiten „Roach" (ARM) und „Invader" (CORE) können Sie ganze Anlagen auf einen Schlag vernichten. Liefern Sie diese mobilen Bomben am besten mit einem Transport-Flugzeug bzw. -Schiff an; Geschütze werden mit begleitenden Luft- bzw. See-Einheiten der preiswerten Sorte abgelenkt. Besonders hinterhältig: Diese Einheiten sind unterwassertauglich und tauchen überraschend an der Küste auf.

Die nützlichsten Tastaturkommandos:

■ Die F1-Taste zeigt nützliche Informationen zur markierten Einheit an.

■ Sie müssen ganz schnell ganz viele Einheiten aktivieren? Sämtliche Einheiten erreichen Sie via Ctrl-A, alle Einheiten auf dem aktuellen Bildschirmausschnitt mit Ctrl-S, und mit Ctrl-Z aktivieren Sie lediglich die Units eines bestimmten Typs (z. B. Samson).

■ Commander weg? Mit Crtl-C zaubern Sie ihn auf den Bildschirm.

■ Die T-Taste zentriert die angewählte(n) Einheit(en) und „verfolgt" sie automatisch, ohne daß der Spieler über die Karte scrollen muß.

Petra Maueröder ■

Total Annihilation

- Gebäude, die alleine in der Gegend herumstehen (Metallextraktor, Geothermisches Kraftwerk etc.), sollte man einen Radarstörer dazustellen. So versteckt man wenigstens vorerst das Gebäude vir dem Feind.
- Herumstehende Mineralien, Felsen etc. sollte man in der Aufbauphase bei Metall- oder Energiemangel auf jeden Fall „einsaugen".
- Wälder sollte man anzünden, bevor man Gebäude (oder Einheiten) in deren Nähe stellt, sonst könnten sie von einem Waldbrand stark beschädigt werden.
- Küsten sollte man mit Guardians bzw. Punisher sichern. Man kann mit ihnen auf der Karte in unaufgeklärte Bereiche hineinschießen. Big Berthas oder Intimidator eignen sich weniger, weil sie sehr ungenau schießen und lange Nachladezeiten besitzen.

René Wilhelm

Bleifuß Fun

Wenn Sie die letzten beiden Strecken von Bleifuß Fun zur Verfügung haben möchte, gehen Sie wie folgt vor:
Öffnen Sie die Datei **lgn_dos.btz** oder **lgn_win.btz** mit einem Hexeditor: Bearbeiten Sie den **Datei-Offset 1415** und ändern Sie den Wert von **00** auf **02**.

Ravi Kamran

Jedi Knight

Um folgende Cheats eingeben zu können, müssen Sie während des Spiels „T" drücken. Im Multiplayer-Modus funktionieren die Cheats leider nicht!

THEREISNOTRY .... Nächster Level
WHITEFLAG* .... Künstliche Intelligenz ausschalten
DEEZNUTS .... Force-Level erhöhen
ERIAMJH* .... Fliegen
JEDIWANNABE* .... Unverwundbarkeit
RED5 * .... Alle Waffen
WAMPRAT .... Alle Gegenstände
YODAJAMMIES .... Mana
RACCOONKING .... Fähigkeiten beider Mächte
IMAYODA .... Heller
JEDI-MEISTER:
SITHLORD .... Dunkler Jedi-Meister
5858LVR .... Alle Karten
SLOWMO* .... Zeitlupe
PINOTNOIR* .... Level neu starten

** mit dem Zusatz "on" oder "off"*

Anstoß 2

Man sollte sich jeden jungen 6er oder 7er kaufen, auch wenn man ihn nicht braucht. Man kann ihn nämlich verleihen. Für den Spieler bekommt man fast die Einkaufssumme zurück, manchmal auch mehr. Man sollte aber darauf achten, daß der Vertrag noch über die Saison hinausgeht, da man ihn sonst nicht zurückbekommt. So läßt sich ganz einfach Geld verdienen, und jeder Spieler spielt. Wenn man ihn wieder hat, kann man ihn nur wieder verkeihen oder behalten, aber nicht verkaufen.

Tim Riedel

Akte Europa

So bekommt man die Kontrolle über Einheiten, die der Computer befehligt:
Dazu muß bei eingeschaltetem Num Lock eine der folgenden Tasten auf dem rechten Ziffernblock gedrückt werden.

0 .... für Blau .... Human
1 .... für Grün .... CPU 1
2 .... für Rot .... CPU 2
3 .... für Gelb .... CPU 3
4 .... für Orange .... CPU 4
7 .... für Lila .... CPU 7

Michael Rudolf

X-Com: Apocalypse

So erschaffen Sie sich ein paar wirklich starke Agenten. Dazu müssen Sie sich als erstes die Namen der künftigen Superhelden notieren. Im Hexeditor müssen Sie dann diese Namen suchen und vom ersten Buchstaben des Namens mit dem Cursor 3 Zeilen abwärts und 10 Bytes nach rechts gehen.
Die jetzt folgenden Bytes verändern Sie folgendermaßen:
64 64 64 64 64 64 64 0A 64 64 64 xx 00 .
Der Wert xx darf nicht geändert werden!

Jan Winkhaus

Der Industriegigant

Wenn man am Anfang einer Mission genug Kredit aufnimmt, kann man den Gegner sofort damit aufkaufen, obwohl als Beschreibung erscheint, daß es nicht möglich ist.

Daniel Wippler

Incubation

Man kann den Einheiten „West" und „Maxon" mehr Talent- und Erfahrungspunkte geben, indem man im Hauptmenü ganz nach unten in die Optionsleiste geht und dort auf das Symbol des Mauszeigers klickt, bis der letzte grüne Punkt leuchtet. Nun wird die Kampagne gestartet. Im Ausrüstungsmenü klickt man nun 25 mal auf den Namen, Enter und geht auf „Einheiten auswählen". Nun hat die Einheit 10 Talentpunkte und 12 Erfahrungspunkte. Die Striche hinter den Namen kann man danach wieder löschen.

Kay Metze

Mechwarrior 2 - 3Dfx

Halten Sie Strg + Alt + Shift gedrückt und tippen Sie:

SU .... Unverwundbarkeit
IS .... Unbegrenzte Munition
OO .... Heat – Tracking
IT .... Zerstört anvisiertes Ziel mit Nuke
re .... Zerstört anvisiertes Ziel
in .... Jump – Jets
cv .... Unbegrenzte Jump – Jets
li .... Mission erfolgreich beendet
be .... Freier Blickwinkel

Julian Schmidt

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ______

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in



COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❐ Cheatprogramm
■ Spiel
■ Level

.... (Name des Programms)
auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

PC Games 12/97 DOPPELPASS – VOLLVERSION

DOPPELPASS

Zwei hochwertige Management- und Trainer-Simulationen für den Fußball-Fachmann. Führen Sie einen Bundesligaverein zur Meisterschaft, und greifen Sie als Trainer der Nationalmannschaft nach dem WM-Sieg. Ihr Erfolg ist nicht nur von Ihren Fähigkeiten auf fachlicher Ebene abhängig, sondern auch von Ihrem rhetorischen und pädagogischen Geschick sowie einer effektiven Termin- und Finanzplanung. Realistisch „wie im Fernsehen“ mit allen Höhen und Tiefen im nationalen und internationalen Fußball-Geschäft!

Mit Anstoß und Anstoß World Cup Edition erhalten Sie zwei anspruchsvolle Fußball-Managementsimulationen.



DOPPELPASS – VOLLVERSION 12/97 PC Games

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und uns auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Games 12/97 — PC Games CD-ROM

DEMOS
7th Legion
Age of Empires
Carmageddon Splat-Pack
Close Combat 2
Counter Action
Drilling Billy
Dynamite
Excalibur 2555AD
Flying Saucer
Forsaken (selbstlaufende Demo)
Galapagos
International Rally Championship
Jedi Knight
Kick Off 98
KKND Extreme
MageSlayer
N.I.C.E. - Track Pack
Need for Speed 2 SE (3Dfx-Demo)
Pax Imperia 2: Die Sternenkolonie
Rayman's World
Schleichfahrt (3Dfx-Demo)
The Reap
War Wind 2
Wing Commander Prophecy (Trailer)
Zork: Der Großinquisitor

BUGFIXES
Anstoß 2 V1.3 (deu)
Constructor Win95-Upgrade (eng)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline:
09 11/2872180

HIGHLIGHTS:


Jedi Knight


Age of Empire

Dungeon Keeper V3.0 (eng)
Earthworm Jim 1+2 PCG-Plus-Update (eng)
Hexen 2 V1.09a (eng)
Moto Racer Polygon-Update (eng)
No Respect V1.1 (eng)
Schleichfahrt 3Dfx-Update (deu)
Schleichfahrt V1.120 (deu)
SEGA Rally MMX-Patch (eng)
Swing V104 (deu)
UEFA Champions League - neue VESA-Treiber (eng)
UEFA Champions League 3Dfx-Update (eng)
UEFA Champions League Mystique-Update (eng)
X-Wing vs. TIE Fighter 3Dfx-Update (eng)

SPECIALS
3DFX Direct 3D Treiber V2.13
AOL-Software V3.0i
Direct-X 5.0
Glide Treiber V2.42
Meridian 59 Zugangssoftware
Shiny Benchmark
Lords of the Realm 2 - Siege Pack (Design-Wettbewerb)
N.I.C.E. Track Pack - Bonus Track
Microsoft SideWinder Spielgeräte-Software V2.0

PC Games 12/97 — PC Games CD-ROM

WUNSCHZETTEL

Um PC Games noch besser nach Ihren Wünschen gestalten zu können, möchten wir Sie bitten, folgenden Fragebogen auszufüllen. Wir wollen lediglich von Ihnen wissen, welche Spiele Sie in den nächsten Monaten kaufen möchten. Dabei sollte es sich vorwiegend um Titel handeln, die momentan noch nicht erhältlich sind. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit.

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Hardware XTRA

Inhalt

NEU!

Vorwort

Des einen Freud' ist des anderen Leid. Die Hersteller von Hardware-Komponenten reiben sich die Hände, weil die Anforderungen von Spiele-Titeln beständig zunehmen. Auf der anderen Seite werden Spielefans immer öfter zur Kasse gebeten, wenn sie ihren PC auf dem neuesten Stand halten wollen. In jüngster Zeit ist jedoch positiv zu vermerken, daß auf Herstellerseite die Bedürfnisse der Spieler endlich ernst genommen werden. Surround-Sound, Force Feedback-Joysticks oder ganze Spiele-Komplettrechner dokumentieren diese Entwicklung. Der Computec Verlag trägt diesen Trends Rechnung, indem zukünftig in der PC Action und der PC Games ein gemeinsamer Hardware-Teil erscheint. In der ersten Ausgabe des HardwareXtras beschäftigen wir uns mit Komplett-PCs sowie 3D-Grafikkarten und prüfen die Produkte auf ihre Spieleeignung.



Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr **Thilo Bayer**

PC-Komplettsysteme im Vergleichstest

Labtec LCS-2420 Subwoofer-System

Neue PC-Lautsprecher

Der PC-Lautsprechermarkt kommt immer mehr in Schwung. Labtec – in den USA einer der führenden Hersteller – begibt sich nun auf den europäischen Markt und hat einige interessante Produkte im Handgepäck. Das LCS 2420-System besteht aus 2 Satelliten mit jeweils 3,5 Watt Effektivleistung und einem Subwoofer mit 13 Watt. Letzterer wird auf dem Schreibtisch plaziert und dient als Steuerzentrale für die Gesamtlautstärke und den Baß. Die fehlenden separaten Höhenregler werden durch eine Vielzahl von technischen Features mehr als ausgeglichen, die bei Lautsprechern dieser Preisklasse nicht üblich sind. So werden Bässe auch bei größeren Lautstärken störungsfrei wiedergegeben, indem diese entsprechend ausgeglichen werden. Das Boxensystem wird im November im Handel erhältlich sein und 149 DM kosten. **Info: Labtec, 08123-990-435**



Das Subwoofer-System von Labtec sorgt für klare Soundverhältnisse.

Logitech CyberMan 2

Tentakel-Joystick

Logitech meldet sich im November mit einem digitalen Joystick im Markt der Eingabegeräte zurück und präsentiert den CyberMan 2 für den Preis von 149,- DM in futuristischem Design. Der beidhändig zu bedienende Stick besteht aus einem Puck für die Bewegungssteuerung in x-, y- und z-Richtung sowie acht Funktionstasten, die halbkreisförmig auf der linken Seite angeordnet sind. Laut Logitech sollen alle Win95-Spiele sowie Spiele in einer DOS-Box unterstützt werden. Die Installation gestaltet sich dabei ähnlich den SideWindern relativ problemlos, und auch die Software-Unterstützung ist sehr benutzerfreundlich ausgefallen. Für jedes Spiel lassen sich individuelle Konfigurationen für die Funktionstasten und den Steuerpuck einstellen – wer faul ist, kann die Vorabeinstellungen bei Spielen wie MDK, MechWarrior 2 oder Descent 2 (als offizielles Bundle-Spiel) übernehmen.
Info: Logitech, 089-89467-0



Der CyberMan 2: zukunftsträchtiges Design mit Leuchteffekten im Dunkeln.

DaiHo Surf Sound Boxenreihe

PC-Lautsprecher, die Zweite

Auch DaiHo will sich auf den Markt der Lautsprechersysteme stürzen und bietet mit der Surf Sound-Reihe einige klangkräftige Boxen-Kandidaten an. Bei den Surf Sound 865 (249,- DM) handelt es sich um zwei Satelliten mit jeweils 20 Watt Effektivleistung, die im Holzgehäuse ausgeliefert werden – für das Pärchen sollte man jedoch ausreichend Platz auf dem Computertisch haben, da sie sich recht voluminös in Szene setzen. Die 3D-102 und 380-Ausführung der Reihe stellen Subwoofersysteme dar und sind mit 179,- DM bzw. 199,- DM preislich ähnlich angesiedelt. Während beim 3D-102 der Subwoofer als Reglerzentrale fungiert und auf dem Tisch landet, sollte bei der 380-Variante der Baß-Spezialist aus Platzgründen auf den Boden gestellt werden.
Info: DaiHo, 02102-9455-0



Die Surround-Taste bewirkt bei der 380-Ausführung verbesserten Raumklang

Sony Multimedia Projektor CPJ-D500

Leinwanderlebnisse

Eigentlich ist der tragbare Datenprojektor von Sony für Präsentationen prädestiniert, da er sehr handlich und mit der Größe eines DIN A4-Blattes auch recht klein ausfällt. Nichtsdestotrotz ist der Projektor aber durchaus in der Lage, auch Spiele auf Leinwandgröße mit einer sehr guten Bildqualität darzustellen. Dazu wird er einfach an die Grafikkarte angeschlossen und kann über ein On-Screen-Display direkt eingestellt werden. Mit einer Auflösung von maximal 800x600 und 60Hz Wiederholfrequenz kann man gut leben, wenn der Projektor mindestens 2 Meter von der anzustrahlenden Tapete oder Leinwand entfernt aufgebaut wird. Ein Test mit Shadows of the Empire von LucasArts ließ den ganzen Verlag staunen – mit einer Bilddiagonalen von 1,5 Metern sind einfach völlig neue Spielerlebnisse möglich. Im Vergleich zu Konkurrenzprodukten dieser Qualitätsklasse ist der Straßenpreis von 4500,- DM für den Projektor als günstig zu bezeichnen.
Info: Sony, 089-82916-0



Optischen High-End-Genuß bietet der kompakte Projektor von Sony.

Topgrade Turbobooster

CPU-Power für ältere Mainboards

Die Firma Topgrade aus dem hessischen Linden hat ein Herz für Spieler mit schmalem Geldbeutel. Wer nicht jedem Technik-Trend oder System-Upgrade folgen kann, ist bei den CPU-Upgrade-Angeboten von Topgrade an der richtigen Adresse. Die Turbobooster mit dem AMD K6 werden mit CPU, Lüfter sowie Spannungswandler ausgeliefert. Voraussetzung für die Einbauaktion ist ein Pentium Mainboard mit ZIF-Sockel 5 oder 7 (diese Angaben entnimmt man der Motherboard-Beschreibung) sowie etwas Fingergeschick. Über technische Hürden hilft das sehr gute Handbuch hinweg, das geduldig alle Schritte des Einbaus erklärt – zukünftige Schrauberkönige mit noch geringer Erfahrung sind hier bestens aufgehoben. Hat man den Systemtakt auf dem Board per Jumper richtig gesteckt, verrichtet der AMD K6 problemlos die ihm aufgetragenen Arbeiten. Die Preise für die 166-, 200- und 233 MHz-Variante liegen bei 449,- DM, 599,- DM sowie 839,- DM. Entsprechende Upgrades sind auch für Intel Pentium MMX und 486er PCs erhältlich.

Info: Topgrade, 06403-694379



Dieses Upgrade-Sandwich ersetzt eine in die Jahre gekommene CPU.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Gewinnspiel

Mittlerweile ist wahrscheinlich jeder ernsthafte Simulations- oder Action-Freak auf den neuen SideWinder aus dem Hause Microsoft aufmerksam geworden. Damit Sie die wundersamen Errungenschaften des FF Pro nicht nur aus der Ferne beobachten müssen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Microsoft insgesamt 10 Joysticks mit der neuen Rütteltechnik. Was Sie dafür tun müssen? Postkarte ausgraben, die neuen Gebühren der Post beachten und unter dem Stichwort „FF Pro" an folgende Adresse schicken:

Computec Verlag
„FF Pro"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Unter den eingehenden Sendungen werden die Gewinner ermittelt und von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Das Objekt der Begierde: der SideWinder mit integrierten Elektromotoren.

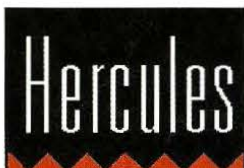
Hercules Thriller 3D und Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme

Neue 3D-Grafikkarten

Jeden Monat überschlagen sich die Kartenhersteller mit Pressemeldungen über neue Produkte. Von Hercules kommt voraussichtlich im Oktober die Thriller 3D, die auf den V2200-Chip von Rendition setzt. Die Karte unterstützt die Standard-Schnittstellen OpenGL und Direct3D und kann bis zu 8 MB aufgerüstet werden. Features wie Video-Ein-/Ausgang oder die Anschlußmöglichkeit für eine VR-Brille lassen auf multimediale Ambitionen von Hercules schlie-ßen. Creative Labs will den Neuerscheinungen im 3D-Bereich nicht hinterherhinken und wird wohl im Oktober die Graphics Blaster Exxtreme veröffentlichen. Der dabei verwendete Permedia 2-Chip von 3Dlabs findet sich schon auf der Diamond Fire GL und sorgt für hohe Auflösungen im 2D- und 3D-Bereich. Die 4MB-Version (auf 8 MB aufrüstbar) wird 279 DM kosten und Direct3D und OpenGL unterstützen.

Info: Hercules, 089-8989 0228; Creative Labs, 089-99 28 71 0





Creative Labs Boxen

PC-Lautsprecher, die Dritte

Creative Labs, bisher für Soundkarten bekannt, nimmt die Zusammenarbeit mit Cambridge SoundWorks zum Anlaß, im Oktober drei neue Aktivboxen-Systeme auf den deutschen Markt zu bringen. Alle drei Systeme werden mit Subwoofer und zwei Satelliten ausgeliefert und unterscheiden sich durch Preis- und Leistungskategorie. Während die Boxen PCWorks CSW100 sich an den typischen PC-Spieler richten und 199,- DM kosten werden, sind die SoundWorks CSW200 (349,- DM) schon eine Leistungs-Nummer größer einzuordnen. Mit 4,1 Watt Effektivleistung pro Kanal und 15 Watt für den Subwoofer lassen sich auch große Räume beschallen. Das High-End-Gerät stellen die MicroWorks CSW350-Boxen (649,- DM) dar, die 13 Watt pro Kanal sowie 45 Watt Subwoofer an Leistung bieten.

Info: Creative Labs, 089-99 28 71 0



Satten Sound versprechen die Boxen von Creative Labs.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Wackelpudding

Selbst Microsoft Deutschland war überrascht, als die ersten Force Feedback Pro Mitte September in einigen Händlerregalen auftauchten. Anlaß genug, den neuen SideWinder richtig in die Hand und unter die Lupe zu nehmen.



Selten genug, daß ein angekündigtes Produkt überhaupt pünktlich erscheint. Aber Microsoft setzte noch einen drauf und lieferte die ersten Joysticks schon vor dem geplanten Termin aus. Zu diesem Anlaß haben wir den Stick noch einmal genauer in Angriff genommen und das Innenleben erkundet. Außerdem untersuchten wir die praktische Bedeutung der Rütteltechnik mit zwei FF-Spielen.

Aufgeschraubt

Der Blick in das Innere des Sticks zeigt die ausgefeilte Technologie des Microsoft-Testobjekts. Im Gegensatz zu üblichen Eingabegeräten verwendet der FF Pro eine digital-optische Technik zur Positionsabfrage. Am Steuerknüppel befinden sich hierzu Dioden, die einen Infrarotstrahl an eine winzige Digitalkamera schicken und die Position des Joysticks melden.

Netterweise entfällt durch diese Technik jeglicher Kalibrierungsaufwand. Die voluminösen Ausmaße des SideWinders sind durch die Elektromotoren bedingt, die beim Anfassen des Sticks durch die Unterbrechung einer Lichtschranke in Gang gesetzt werden. Erfreulich ist, daß sich der FF Pro an jedem MIDI-Port betreiben läßt und keinen gesonderten Anschluß an einer seriellen Schnittstelle benötigt. Dagegen nervt der Kühler des Sticks durch seine ständigen Arbeitsgeräusche. Wichtig ist die Tatsache, daß alle Spiele mit DirectX5-Unterstützung auch auf die FF-Effekte zugreifen können, so daß die in Zukunft erscheinenden Games zumindest theoretisch FF-kompatibel sind. DOS-Spiele werden über einen Emulationsmodus unterstützt; ob Klassiker wie Descent in der gerüttelten Variante genießbar sein werden, bleibt also zweifelhaft.

Schüttelspiele

Die erste Bewährungsprobe mußte der FF Pro mit dem neuen StarWars-Spiel bestehen. Nach einigen durchspielten Missionen blieb ein zwiespältiger Eindruck zurück. Besonders der erste Einsatz im Snowspeeder geriet zur Ruckelpartie, weil sich das Gefährt nicht richtig steuern ließ. Ansonsten zeigten sich die Elektromotoren von ihrer besten Seite. So wurden beispielsweise alle Levels aus der Spielfiguren-Perspektive durch die eingebauten Effekte aufgewertet. Der zweite Praxistest mit einer Preview von Need for Speed 2 Special Edition machte durchgängig Spaß, da die FF-Effekte sehr sauber programmiert wurden. Unwegsame Untergründe wie Brückenplanken oder Geröll auf der Straße wurden mit entsprechenden Gegenkräften beantwortet. Nachdem man die Steuerungseinstellungen genauer studiert hat, macht das Abdrängen der gegnerischen Autos mehr Spaß, als das Rennen von der Spitze weg zu gewinnen.





Oben sehen Sie den FF Pro in der Normalansicht, unten sind die beiden Motoren sowie Prozessor und RAM im Inneren zu erkennen.

Dafür erhält man aber einen „normalen" SideWinder mitgeliefert und mit Interstate '76 sowie einer 3-Level-Demo von MDK gleich das erste Spielefutter.

Fazit

Die Technik des FF Pro ist zukunftsweisend, die Unterstützung ist für kommende Spiele gesichert, und bei den richtigen Simulationen macht er einfach Laune. Natürlich kostet der MS-Joystick auch ca. 350,- DM und ist bei älteren Games nicht ganz problemlos.

Stärken:
+ breite Schnittstellenbasis
+ ausgereifte Technik

Schwächen:
- DOS-Kompatibilität
- Betriebsgeräusche

Ausstattung:	*gut*
Softwarequalität:	*sehr gut*
Technik:	*sehr gut*
Gesamturteil:	*sehr gut*

Ausblicke

Im Sog des neuen SideWinders von Microsoft wird noch im Oktober der Nachfolger des Analog-Sticks 3D Pro veröffentlicht. Der Precision Pro ist dabei ein FF Pro ohne Force Feedback und sieht seinem Rüttel-Pendant entsprechend ähnlich. Die bewährte Technologie sorgt vor allem unter Win95 für eine verbesserte Bewegungsabfrage. Den dazugehörigen Praxistest finden Sie im nächsten HardwareXtra.



Die neuen SideWinder: Oben der bauchige FF Pro, darunter sein schlanker Kollege Precision Pro.

Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio PnP

Krawallschachtel

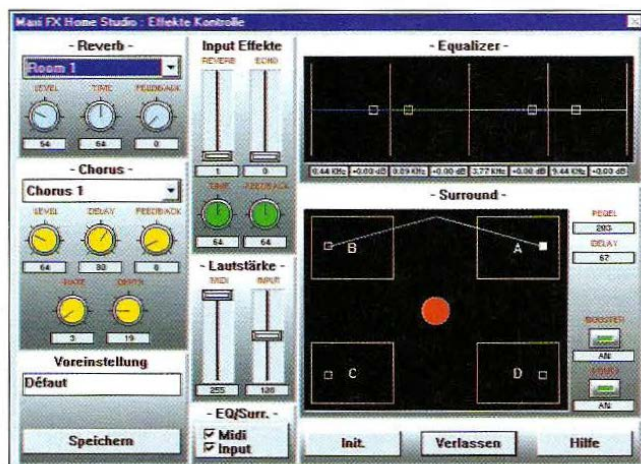


Wavetable-Soundkarten und 3D-Effekte sind immer mehr auf dem Vormarsch. Was die Home Studio von Guillemot hier zu bieten hat, erfahren Sie im folgenden Einzeltest.

Langsam, aber sicher verabschieden sich die altgedienten Soundkarten mit FM-Synthesizer aus den PC-Gehäusen. Wavetable und 3D sind die Stichworte, die die Klangwelt momentan beschäftigen. Um den akustischen Nährwert für den Spieler zu testen, schraubten wir die Guillemot-Karte in einen Rechner und installierten fleißig das mitgelieferte Softwarepaket. Der Einbau gestaltete sich dabei etwas schwierig, da das ISA-Kärtchen mit Bausteinen geradezu überladen ist und dementsprechend ausladende Platinenausmaße vorweisen kann.

Features ohne Ende

Die Feature-Liste der Soundkarte liest sich ziemlich beeindruckend und erklärt auch schnell die lange Steckkarte. Das Wavetable-Modul hat vorab immerhin schon 4 MB ROM und 425 Instrumente in der Hinterhand – orchestralen Freuden sind also keine Grenzen gesetzt. Der Synthesizer von Dream kann 64 Stimmen gleichzeitig darstellen und auf einen reichhaltigen Effekt-Vorrat zurückgreifen. Für Tontechnik-Freaks ist sicherlich das Direct-to-Disk-Recording von besonderem Interesse, das mit 8 Stereospuren bei kanalweiser Effekteinstellung möglich ist. Spieler sollten ihr Augenmerk auf den 4-Kanal-Equalizer legen, der die Veränderung des Klangspektrums per Mausklick ermöglicht. Darüber hinaus hat man bei Guillemot wohl ein Herz für Boxen-Fetischisten. Anschlüsse für 4 Lautsprecher ermöglichen einen wesentlich besseren Raumklang, als dies der Surround-Knopf mancher Boxen vollbringt. Für gute Wavetable-Karten mittlerweile schon Standard sind SB Pro-Kompatibilität sowie die Unterstützung von General MIDI, MPU 401 und Direct Sound. Damit der Krawallmacher aufgerüstet werden kann, existiert ein 16 MB RAM-Slot sowie ein Wavetable-Interface.



Die zentrale Steuerung des Klangbildes erfolgt über die Maxi FX-Software, die vielfältige Einstellungen erlaubt.

3D in Aktion

Das besondere Merkmal des Guillemot-Produkts ist für Spieler das Home Studio-Kontrollpanel. Dies wird vor dem Spielaufruf geladen und in die Taskleiste verbannt – sämtliche unter Win95 lauffähige Games greifen dann auf die getroffenen Einstellungen zurück. Und hier sind den kreativen Ideen der Hobby-Musiker wahrlich keine Grenzen gesetzt. Ob Sie an den Effekten wie Chorus, Echo oder Reverb schrauben, das Klangbild durch Betonung oder Dämpfung bestimmter Frequenzbereiche verändern oder die Surround-Optionen variieren – hier finden Sie für jedes Spiel die optimale Einstellung. Einmal justiert, speichert man diese lediglich ab und kann sie später wieder aktivieren. So lassen sich auch ältere Spiele mit zwei oder vier Boxen zu Klängen verleiten, die kaum mehr an die ursprünglichen Mißtöne erinnern. Im Gegensatz zur SoundFont-Technologie von Creative Labs, die erst bei entsprechenden Games ihre Stärke ausspielen kann, läßt sich diese Technik bei fast allen Spieltiteln anwenden.

Urteilsverkündung

Für knapp 400,- DM erhält der Spieler eine sehr gute Soundkarte mit zahlreichen Features und spieleunabhängiger Technik. Ausführliche Handbücher und ein reichlich gefüllter Softwarekorb (unter anderem Cakewalk sowie QuartzAudiomaster) machen die Studio zu einem heißen Audiokandidaten. Bei Guillemot darf man klangvollen Zeiten entgegensehen, da mit dem Nachfolger Home Studio 2 auch gleich die nächste Soundgeneration in den Startlöchern steht.

Stärken:
- *+ Software-Beilagen*
- *+ spieleunabhängige Technik*
- *+ 2 Lautsprecher-Anschlüsse*

Schwächen:
- *- riesige Steckkarte*

Ausstattung:	*sehr gut*
Hardwarefeatures:	*sehr gut*
Klangqualität:	*gut*
Gesamturteil:	***sehr gut***

PC-Komplettsysteme

Spieleboliden

In der ersten Ausgabe des Hardware-Xtras wollen wir Ihnen Komplettrechner vorstellen, die in erster Linie auf ihre Spieletauglichkeit geprüft wurden. Dabei überließen wir es den Herstellern, aus den vorab festgelegten Rahmendaten ein für Spieler passendes System mit den entsprechenden Extras zusammenzuschrauben.



Heftige Diskussionen flammten im Verlag auf, als es um das Festlegen eines Themenfahrplans für die ersten Ausgaben des Hardwareteils ging. 3D-Karten als Schwerpunktthema waren sowieso gesetzt, das zweite Thema war da schon etwas kniffliger. Schließlich wurde beschlossen, den Markt der Komplett-PCs hinsichtlich seiner Attraktivität für den Spieler zu testen. Kann der hauptberufliche Zocker wirklich bedenkenlos zu Vobis oder Comtech laufen und sein Erspartes loswerden, oder ist ein Gang zum Spezialisten anzuraten? Insgesamt haben acht Systeme den Weg in die Redaktion gefunden, die einem harten Testdurchlauf unterzogen wurden.
Damit nach dem Kauf eines Rechners beim Spieler nicht der große Frust einsetzt, weil das neueste Rennspiel nur im Ruckeltakt über den Bildschirm wackelt, haben wir im folgenden einige Empfehlungen hinsichtlich der PC-Komponenten für Sie zusammengestellt. Die Grundkonstellation – Pentium MMX oder Pentium II – bestimmt die Auswahl der Komponenten und ist selbstverständlich eine Frage des Geldbeutels. Wer im P5-Bereich sichergehen will und einen dicken Sparstrumpf hat, sollte zum Intel Pentium 200 MMX greifen – auf diese Weise ist sichergestellt, daß (theoretisch) jedes Spiel auf dem Rechner läuft. Die Konkurrenten AMD K6 oder Cyrix 6x86MX sind preislich in der Regel günstiger, aber gerade der Cyrix-Prozessor kann – wie die Vergangenheit zeigte – unter Umständen mit Spieleinkompatibilitäten aufwarten. Beim Motherboard sollte man darauf achten, daß Speicherbänke für SDRAM vorhanden sind – Boards mit Intel TX-Chipsatz weisen dieses Feature beispielsweise auf. Selbst wenn man bei einem Neukauf noch 60 ns schnelle EDO-RAM-Bausteine nimmt, können die SDRAMs später nachgerüstet werden. Einem Pentium II-System mit LX-Chipsatz sollte auf jeden Fall SDRAM gegönnt oder zumindest die Erweiterbarkeit durch ein entsprechendes Board gesichert werden. Beim Boardkauf sollte man auch darauf achten, daß Ultra DMA unterstützt wird. Mit Hilfe dieser Technik können entsprechende Festplatten zum Teil erheblich beschleunigt werden, auch wenn die Leistungsmöglichkeiten noch nicht ausgereizt sind. Das Nachrüsten mittels einer Ultra DMA-Festplatte und eines entsprechenden Controllers bringt kaum Vorteile, wenn das alte Motherboard den neuen Standard nicht unterstützt. Beim CD-ROM sollte es ein 16-fach-Laufwerk mit vernünftiger Fehlerkorrektur sein, damit auch problematische Scheiben noch gelesen werden können.

Optik und Akustik

Der Blick in den Geldbeutel offenbart die Einkaufsmöglichkeiten im Monitorbereich. Selbst ein 15 Zoll-Monitor sollte aber 1024x768 Bildpunkte noch mit 75 Hz Bild-

Bewertungskriterien

Gerade bei Komplettsystemen gibt es eine Vielzahl von Merkmalen, die die Qualität des Testobjektes bestimmen. Neben auffälligen Kriterien wie Monitorqualität, Festplattengeschwindigkeit oder Motherboard-Chipsatz sind es gerade Feinheiten wie System-Erweiterbarkeit, Arbeitsgeräusche oder ein vorkonfigurierter DOS-Modus, die die Endnote des Rechners erheblich beeinflussen. Da Sie diese Kriterien in keinem Prospekt finden werden, haben wir sie in der Rubrik „Stärken und Schwächen" bei jedem PC einzeln zusammengestellt. Als strenge Tester verteilen wir in den Bereichen Ausstattung (Hard- und Software), Ergonomie (Zusammenspiel Grafikkarte-Monitor sowie Arbeitsgeräusche) und Performance (mit Spieleschwerpunkt) Schulnoten und bilden aus den Einzelergebnissen ein Gesamturteil. Diese Endnote muß immer im Hinblick auf die Eignung des Rechners für Spielebelange gesehen werden und ist nicht ohne weiteres mit herkömmlichen Komplettsystem-Tests in anderen Fachzeitschriften vergleichbar.



wiederholfrequenz darstellen können. Bei preiswerten 17-Zoll-Monitoren erkauft man sich die größere Bildschirmdiagonale unter Umständen mit reduzierter Bildqualität – hier hilft nur eine ausgiebige Prüfung im Computerladen. Damit der neue Monitor auch wirklich in vollen Zügen genießbar ist, sollte er ausreichende Unterstützung von seinem Grafikkarten-Pendant bekommen. Kombi oder Add-on-Karte: 4 MB für den 2D- und 4 MB für den 3D-Bereich sollte man sich schon gönnen. Und selbstverständlich sollte der 2D-Chip auch alle Auflösungen des Monitors mit mindestens 75 Hz unterstützen. 16 Bit-Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer sind mittlerweile recht preisgünstig zu haben und in der Regel auch zu Soundblaster Pro sowie General-MIDI kompatibel. Wer ausbaufähig sein will, sollte auf RAM-Erweiterbarkeit oder Waveblaster-Interface achten. Um Töne aus dem PC klangstark in den Raum weiterzuleiten, sind qualitativ hochwertige Lautsprechersysteme notwendig. Lassen Sie sich nicht von überdimensionierten PMPO-Angaben (Peak Music Power Output) verlocken; relevante Informationen liefern nur Werte der Effektivleistung (RMS). Mit 2x5 Watt für Satelliten und 15 Watt für den Subwoofer können Sie Ihr PC-Heimstudio locker beschallen.

Die im folgenden vorgestellten Komplettsysteme wurden von den Herstellern unter dem Aspekt ihrer Spieletauglichkeit zusammengestellt und an die Hardware-Redaktion ausgeliefert. In der Regel gibt es darüber hinaus vielfältige Optionen, um den Rechner bei bestimmten Komponenten aufzubohren – die Bewertung bezieht sich jedoch auf die im Testlabor gestapelten PCs.

Test-Philosophie

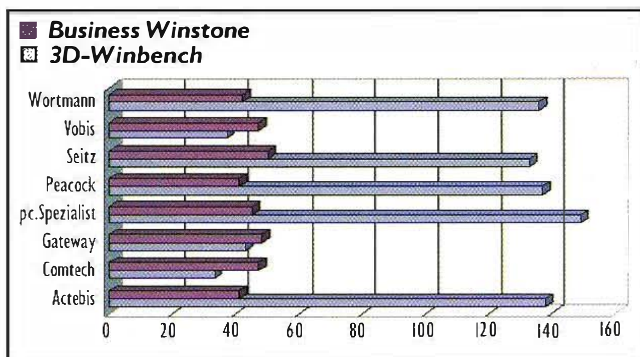
Um ein möglichst objektives Bild von den Komplettsystemen zu bekommen, wurden Testdurchläufe mit verschiedenen Programmen gestartet. Damit der Spieler bei der täglichen Arbeit mit Winword, Excel oder Corel Draw sowie beim Internet-Surfen nicht im Regen steht, haben wir auf allen Rechnern den Business Winstone 97 von Ziff-Davis eingesetzt. Aus der Winbench 97 Test-Reihe von ZD wurden der Business Disk Winmark 97 sowie der CD-ROM Winmark 97 zum Laufwerksvergleich herangezogen. Die Leistung des Prozessors bei 32 Bit-Anwendungsprogrammen ließ sich mittels des CPU Mark32 von ZD untersuchen, die Gesamtperformance des Systems konnte mit dem Shiny Benchmark gemessen werden. Die für Spieler mittlerweile sehr wichtige 3D-Performance wurde anhand des 3D Winbench von Ziff-Davis überprüft. Der 3D Winbench ist ein sehr spielenahes Programm, das neben objektiven Meßwerten auch Raum für subjektive Vergleiche zwischen der Darstellungsfähigkeit von 3D-Features der Grafikadapter läßt. Falls eine Karte beispielsweise Nebeleffekte (Fogging) als Feature angibt, muß das noch nicht bedeuten, daß diese auch korrekt dargestellt werden. Damit auch ältere Spiele ohne 3D-Beschleunigung unter Windows 95 problemlos laufen, wurden die Grundversionen von Descent 2 (V 1.2) sowie ein bekanntes Spiel von id Software (V 1.06) installiert.



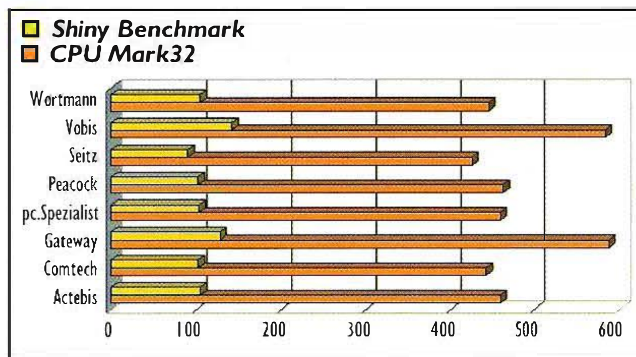
Eine korrekte Glanzlicht-Darstellung.



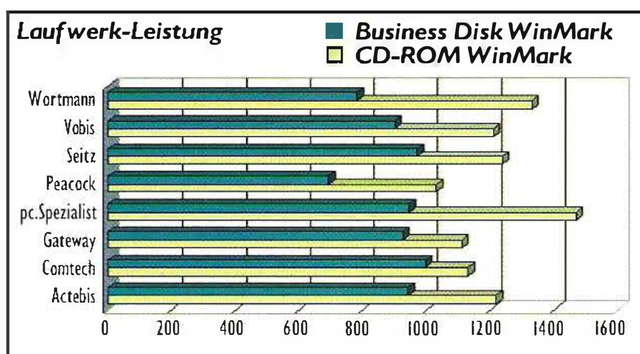
Die fehlerhafte Ausführung.



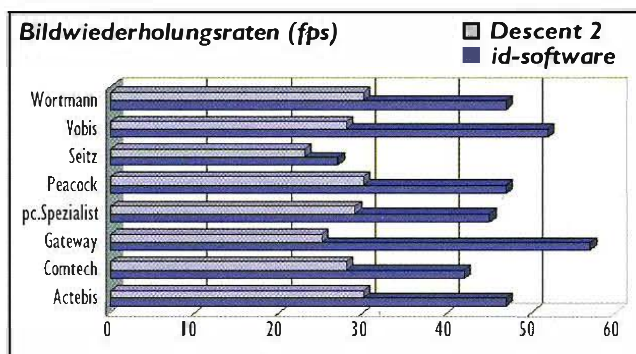
Die Karten mit Voodoo-Chipsatz liegen im 3D-Bereich eindeutig im vorderen Feld, während die Leistungen der 2D-Kandidaten eng zusammenliegen.



Die Prozessor-Power der Pentium-II-Rechner ist für die Pole Position beim Shiny Benchmark und dem CPU Mark32 von Ziff-Davis verantwortlich.



Gute Leistungswerte bedeuten bei den CD-ROMs noch keine Garantie für Lesefreuden: Die schnellsten Laufwerke haben hier meist Probleme mit verkratzten Silberlingen.

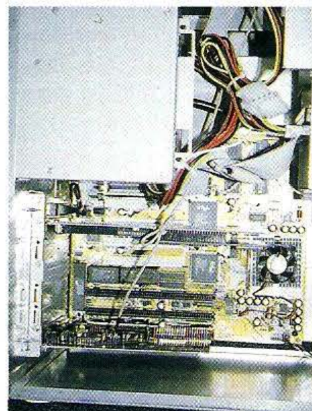


Das id-Software-Spiel läuft auf einem Pentium-II-Rechner mit extrem hohen Bildraten – bei Descent 2 ist die CPU jedoch nicht so ausschlaggebend.

Actebis TARGA Power Line



Actebis führt mit der TARGA Power Line 233 MMX schwergewichtige Argumente ins Feld: Das bullige Bigtower-Gehäuse bietet viel Platz für Erweiterungen, sorgt bei schwächlichen Käufern aber für Schweißausbrüche beim Aufbau des Rechners. Schraubenzieher-Fetischisten können sich an sieben Schrauben vergreifen, bis das System sein Interieur preisgibt. Nach ersten irritierten Blicken hinsichtlich der ungewöhnlichen Position des Netzteils muß man dem Rechner eine gute Erweiterbarkeit bescheinigen – einziger Wermutstropfen ist ein verschenkter PCI-Slot. Versehentliche Resettasten-Berührungen will man bei Actebis durch das Unterschlagen eines Resetknopfes vermeiden. Der Targa-Monitor erlaubt dem Käufer schon wesentlich mehr Freiheiten. Die Liste an Einstellmöglichkeiten ist selbst für einen 17 Zoll-Monitor beeindruckend, und eine Diamondtron-Röhre sorgt für den nötigen Durchblick beim Sichtkontakt. An der Seite des hervorragenden Monitors arbeitet die Stingray-Grafikkarte von Hercules, die unter anderem im Peacock-Rechner verbaut wurde. Auch wenn die Karte bei Win95-Anwendungen etwas hinterherhinkt, überzeugt sie vor allem bei DOS-Spielen und im 3D-Segment. Außerdem sind zwei für den Voodoo Rush-Chip angepaßte Spiele im Bundle. Den guten Eindruck des Gesamtsystems verstärken die flotte Festplatte und das CD-ROM. Mit einer Soundblaster 16 und den beigelegten Boxen kann der Kunde seinen Spielen einen recht vernünftigen Sound entlocken – zu mehr reicht es jedoch nicht. Als einziger Hersteller im Testfeld ist das Software-Paket nicht Microsoft-only. Anscheinend traut man bei Actebis dem Star-Office-Paket mehr zu als der MS-Konkurrenz. Ein Jahr Garantie mit Vor-Ort-Service bringt den Kunden über die ersten Hürden, beim Kundendienst erhält aber auch Actebis – wie die meisten PC-Anbieter – keine Bestnoten.



Ungewöhnliche Einsichten: Das Netzteil befindet sich auf halber Gehäusehöhe.

Stärken:
- \+ sehr guter Monitor
- \+ starke 3D-Leistung

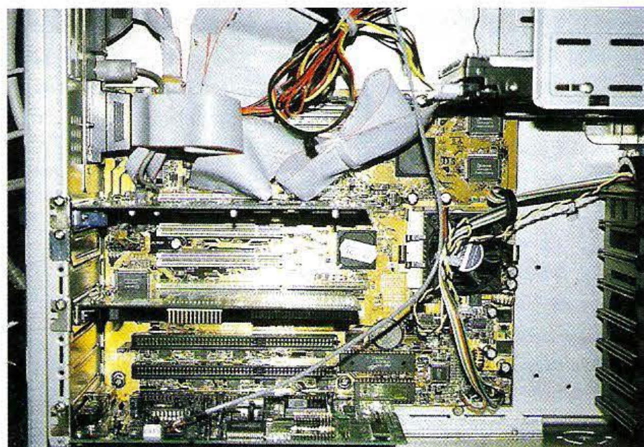
Schwächen:
- \- Standard-Mainboard
- \- Soundbereich nur Einstiegsklasse

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

pc.Spezialist



Auch die Spezialisten für Personal Computer stellten sich der herausfordernden Aufgabe, einen Spielerechner zusammenzubauen. Abnehmbare Seitenwände ermöglichten es, daß im Handumdrehen die Komponenten des Systems zur Besichtigung bereit waren. Ähnlich wie beim Rechner von Seitz System Service legt der pc.Spezialist offensichtlich großen Wert auf ein anständiges Innenleben. Der 233 MMX-CPU werden ein schnelles TX-Board sowie 32 MB SDRAM zur Seite gestellt, um eine möglichst optimale Leistung zu erreichen. Das Motherboard ist dabei hinsichtlich seiner Erweiterbarkeit mit Steckkarten als vorbildlich zu bezeichnen. Auch der Monitor trübt diesen positiven ersten Eindruck nicht: Gute Bildschärfe, hohe Bildwiederholfrequenzen und zahlreiche Justiermöglichkeiten heben den ViewSonic ins Spitzenfeld der Monitore. Damit dieser nicht auf sich allein gestellt ist, wird er von einer 4MB Matrox Millenium II und einer Diamond Monster 3D unterstützt. Diese Premium-Kombination ist dafür verantwortlich, daß sowohl der 2D- als auch der 3D-Bereich mit hohen Leistungswerten glänzen können. Die Millenium sorgt darüber hinaus dafür, daß die Möglichkeiten des Monitors hinsichtlich Auflösung und Wiederholfrequenz voll ausgereizt werden – selbst für heutige 2D-Grafikkarten ist dieses Feature nicht unbedingt eine Selbstverständlichkeit. Auch die IBM-Festplatte gehört zu den flottesten im Test und erledigt ihre Aufgaben ohne nervige Arbeitsgeräusche – im Gegensatz zum CD-ROM, das zwar sehr schnell Daten auf die Reise schickt, diese Tätigkeit aber lautstark und mit geringer Fehlertoleranz verrichtet. Mit der Soundblaster AWE 64 erhält der Käufer eine gute Soundkarte, die notfalls mit mehr RAM aufgerüstet werden kann, wenn tatsächlich noch mehr Spiele mit SoundFont-Unterstützung erscheinen. Und die Yamaha-Boxen sind zwar ohne Subwoofer ausgestattet, weben dafür aber auch solo recht ordentliche Klangteppiche. In der Klangabteilung überzeugt der Rechner von pc.Spezialist also ebenfalls durch eine über dem Durchschnitt liegende Ausstattung und Qualität. Insgesamt muß man dem Rechner absolute Spieletauglichkeit bescheinigen, weshalb er im Rahmen dieses Vergleichstestes unseren Hardware Xtra-Award erhält. Die Qualität der Komponenten ist hervorragend, was sich im Vergleich zu den übrigen P5 233MHz-Systemen entsprechend im Preis niederschlägt. Der positive Gesamteindruck wird selbst durch die magere Garantiezeit und fehlende Spielebeilagen nur unwesentlich geschmälert.


Der Kabelsalat täuscht über die Qualität der Innereien: Hier finden Sie nur feinste PC-Komponenten.

Stärken:
+ gut abgestimmte Komponenten
+ sehr gute Leistungswerte
+ erstklassiger Spielerechner

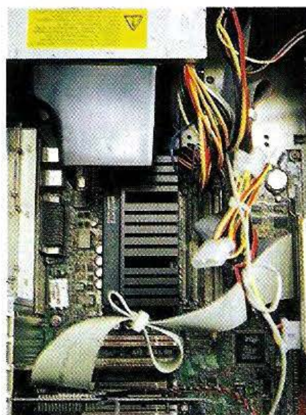
Schwächen:
- problematisches CD-ROM-Laufwerk

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Gateway 2000 G6-233



Aus Irland trafen verschiedene Pakete mit den berühmten Kuh-Tarnfarben ein. Neben dem Vobis-System gönnte uns Gateway den zweiten Pentium-II-Rechner zum Testdurchlauf. Das bauchige Gehäuse hat zwar abnehmbare Seitenwände und gibt recht unkompliziert den Weg ins Innere frei, einen Reset-Knopf hat man dem Kunden jedoch vorenthalten. Dafür sind die Steckverbindungen farbig markiert, damit der Aufbau des Rechners schnell vonstatten geht. Um dem schnellen Prozessor richtig Dampf zu machen, wurde dem System eine großzügig bemessene Ultra-DMA-Festplatte spendiert. Da das Motherboard diesen Standard nicht unterstützt, muß eine PCI-Karte als gesonderter Controller fungieren – offensichtlich bremst diese die schnelle Platte wieder aus. Das Laufwerk entpuppt sich beim ansonsten geräuscharm gehaltenen Rechner darüber hinaus als Störenfried. Beim RAM entschied sich Gateway für normale EDOs, zukünftig werden sich jedoch SDRAM-Bausteine auf dem Board befinden. Der CrystalScan-Monitor hat zwar wenig Einstellmöglichkeiten, verfügt aber über eine gute Bildqualität und arbeitet gut mit der STB-Grafikkarte zusammen. Die Nitro 3D überzeugt zwar im 2D-Bereich, in 3D werden ihr bei Features und Performance jedoch Grenzen gesetzt. Abhilfe verspricht die Nitro in der AGP-Version, da hier der neue Riva128-Chip zum Einsatz kommt. Festplatten- und CD-ROM-Leistungen sorgen für angemessenen Arbeitsfluß und bewegen sich im Mittelfeld. Klangtechnisch sorgen zumindest die Boxen für leuchtende Ohren – die Soundkarte stellt lediglich die Minimalvoraussetzung für Klangfreuden dar. Bei drei Jahren Garantie für den eigentlichen Rechner stehen langfristigen PC-Freuden keine Hindernisse im Weg.



Die richtige Kühlung des Prozessors erfordert Kühlrippen und Abdeckungen.

Stärken:
- **+ ausreichende Prozessor-Power**
- **+ gute Ausstattung für Spieler**

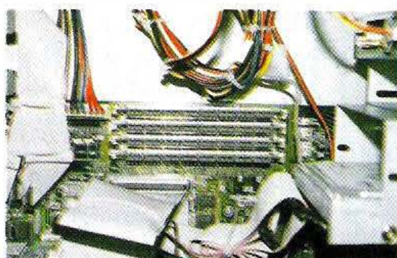
Schwächen:
- **- schlechte 3D-Performance**
- **- eingeschränkte Erweiterungsmöglichkeiten**

Ausstattung:	**sehr gut**
3D-Features:	**gut**
Performance:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

Comtech Pacomp HyperSpeed



Obwohl die Pacomp-Reihe zukünftig unter dem Label „comtech" angeboten wird und Comtech sich als Vorreiter der Cyrix-Prozessoren sieht, erreichte die Redaktion noch ein Gerät mit der alten Bezeichnung und einem Intel-Prozessor. Comtech verspricht wie Vobis die schraubenlose Zukunft, da sowohl Gehause als auch Steckkarten durch einen einzigen Handgriff geöffnet bzw. befestigt werden – sofern das Seitenteil nicht gerade klemmt, sind das rosige Aussichten für Bastler mit Schraubenzieher-Aversion. Das Innenleben des Rechners offenbart einige interessante Einzelheiten. So befindet sich der Pentium 233 MMX auf einem VX-Board, das nicht gerade zur höchsten Leistungskategorie zu zählen ist. Wesentlich schwerwiegender: Der Stahlrahmen für die Festplatte war beim Testrechner nicht angeschraubt. Der Absturz des Rahmens hätte hierbei verheerende Folgen für das Mainboard haben können. Und hinsichtlich RAM-Erweiterung zeigt sich das System bedeckt: In die vier Speicherbänke wurden kurzerhand 8MB-Chips plaziert, weshalb Sie beim Kauf des Rechners unbedingt auf 16MB-Chips bestehen sollten. Der Monitor erweist sich dagegen als hochwertig und ermöglicht vielfältige Bildschirmeinstellungen. Leider ist die Grafikkarte nur im 2D-Bereich konkurrenzfähig, während die 3D-Features teilweise nicht korrekt dargestellt werden. Die Ergebnisse des 3D-Winbench sind für die ATI Charger mehr als ernüchternd; hier hilft nur ein Grafikkarten-Upgrade beim Kauf des Rechners. Gute Nachrichten gibt es von der Festplatten-, CD-ROM- und Soundfront. Alle Geräte gehören hier zum oberen Drittel bei Leistung und Ausstattung und werten das System dadurch wieder erheblich auf. So verfügt das CD-ROM erfreulicherweise über Audiotasten an der Frontseite und kann damit den heimischen CD-Player ersetzen. Der Kundendienst ist mit einem Jahr Garantie nicht gerade üppig, dafür bietet Comtech immerhin einen Vor-Ort-Service an.



Die Speichererweiterung ist problematisch, da alle Bänke schon besetzt sind.

Stärken:
- **+ guter Monitor**
- **+ gute Soundkulisse**

Schwächen:
- **- Standard-Mainboard**
- **- schlechte 3D-Performance**

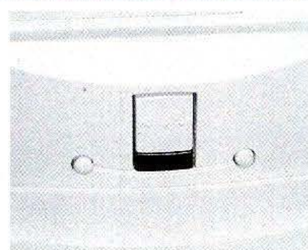
Ausstattung:	**gut**
3D-Features:	**gut**
Performance:	**befriedigend**
Gesamturteil:	**befriedigend**

Peacock TAKE Multimedia





Von Peacock kam ein 233 MMX-Pentiumrechner als Testobjekt, der sich im Minitower-Outfit recht unscheinbar gibt. Ähnlich wie beim Vobis-Konkurrent befindet sich an der Frontseite des Gehäuses ein Plastikaufsatz mit Schiebevorrichtung, dessen Funktionalität man aber bezweifeln darf. Dafür vermeidet die Sicherheits-Resettaste unfreiwillige Kaltstarts des Rechners. Passionierte Schrauber werden sich am traditionellen Gehäuse erfreuen, das mit sechs Schrauben aufwarten kann. Das VX-Board von Gigabyte ist als Einstiegsmodell anzusehen und kann auch vom Layout her nicht überzeugen – längere Steckkarten kommen hier dem Prozessor in die Quere. Optische Erleuchtungen bietet der 17 Zoll-Monitor, der zwar nur eine geringe Zahl von Einstellungen anbietet und den Power-Knopf auf der Rückseite verbirgt, dafür aber mit einer guten Bildqualität überzeugen kann. Ein Lichtblick ist auch die beigelegte Hercules-Grafikkarte, die im Gegensatz zu den Karten einiger Konkurrenten vor allem im 3D-Bereich und bei den DOS-Spielen sehr gute Leistungswerte hat. Das etwas schwächere Winstone-Ergebnis läßt sich durch den 2D-Chip auf der Stingray erklären. Die Festplatte ist im Vergleich zur Konkurrenz unterdimensioniert und kann deshalb bei den Leistungswerten nicht mithalten – hier bietet sich das Upgrade auf eine größere Platte an. Trotz guter Performance fiel das CD-ROM im Test negativ auf, da es beim Anlaufen kettensägenartige Geräusche von sich gab. Klanglich gesehen gibt es wenig Anlaß zu Klagen. Die Soundkarte ist als Einstiegsmodell mit guter Erweiterbarkeit zu sehen, während die Labtec-Boxen das Spitzenmodell im Test darstellen – mit einer derartigen Soundkulisse können Sie die Nachbarn zur Weißglut bringen. Mit dem internen Modem wird der Käufer gleich mit der Möglichkeit zum Internet-Surfen oder Modem-Spielen ausgerüstet. Die (kostenlose) Garantiezeit von einem Jahr fällt leider etwas mager aus.



Ein Reset wird erst durch das gleichzeitige Drücken zweier Tasten ausgelöst.

Stärken:
+ gute 3D-Leistung
+ hervorragende Boxen

Schwächen:
- Arbeitsgeräusche CD-ROM
- Standard-Mainboard

Ausstattung:	**gut**
3D-Features:	**gut**
Performance:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

Seitz Explosion 3Dx

Der erste Rechner, der sich in das Testlabor wagte, kommt aus dem Hause Seitz und trägt den verheißungsvollen Namen „Explosion 3Dx". Der Spiele-PC ist mit dem neuen Cyrix-Prozessor MX PR200 ausgestattet, wird seit Anfang Oktober aber mit der 233er Variante oder wahlweise mit einer Intel-CPU angeboten. Mit 64 MB SDRAM sind auch zukünftige Speicherfresser problemlos zufriedenzustellen. Obwohl der Monitor nur 15 Zoll Bilddiagonale hat, gehört er zu den hochwertigsten im Testfeld. Die Trinitronröhre sorgt für eine sehr gute Bildqualität, und 80 Hz Bildwiederholfrequenz bei 1024x768 Bildpunkten genügen für angenehmes Arbeiten – höhere Auflösungen verweigert der Monitor. Die Namensgebung „3Dx" ist verwirrend, da sowohl eine Apocalypse 3Dx als auch eine Monster 3D in den Niederungen des Motherboards schlummert. Eine leistungsstarke VideoLogic-2D-Karte ergänzt diese seltene Mischung. Die schwachen Frameraten bei den DOS-Spielen sind auf den Cyrix-Prozessor zurückzuführen, der beim Kauf durch eine Intel-CPU ersetzt werden sollte. Die Monster 3D sorgt dagegen für sehr gute Werte bei der 3D-Performance. Da außerdem eine Netzwerk- sowie eine Game-Karte eingebaut sind, ist die Erweiterbarkeit des Rechners hinsichtlich Steckkarten erschöpft. Festplatte und CD-ROM gehören mit ihren Leistungswerten zur Spitzenklasse, wobei das 120MB-Disketten-Laufwerk den guten Eindruck noch verstärkt. Per Aufpreis erhält der Kunde ein sehr gutes Subwoofer-System sowie ein passendes Lenkrad zur Gamecard – in der Tabelle sind alle Zusatzoptionen mit im Preis inbegriffen. Da gleich zwei 3D-Karten zum Einsatz kommen, liegen entsprechend viele Spiele dem System bei. Wer das Glück hat, im Großraum Stuttgart zu wohnen, bekommt den Rechner in die Wohnung geliefert und aufgebaut. Ansonsten sind alle Softwaretitel schon vorkonfiguriert und einsatzbereit.



Freie Slots für Steckkarten sind im Rechner leider Mangelware.

Stärken:
+ reichhaltige Spiele-Hard- und Software
+ sehr gute Vorkonfiguration

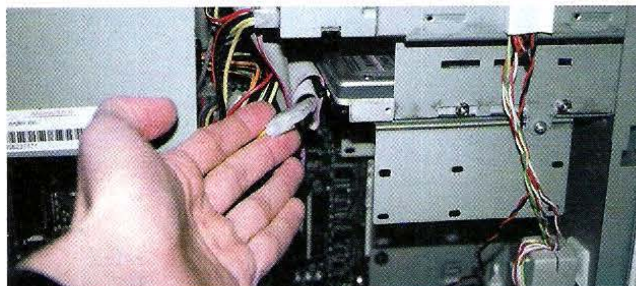
Schwächen:
- geringe Erweiterungsmöglichkeiten
- mögliche Konflikte zwischen 3D-Karten

Ausstattung:	**sehr gut**
3D-Features:	**sehr gut**
Performance:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

Vobis Sky Tower 233 MHz97-Line



Das zweite System mit Pentium-II-Prozessor wurde uns von Vobis geliefert. Der Sky Tower 233 macht seinem Namen dabei alle Ehre: Das Gehäuse des Rechners überragt größenmäßig alle anderen Testkandidaten. Wie beim PC-Kollegen von Comtech wird das Gehäuse einfach per Schiebevorrichtung entsichert, damit die Seitenteile abzunehmen sind. Multimedia-Freaks finden aufgrund des Bigtowers zahlreiche freie Steckplätze und Erweiterungsschächte zum Rechner-Upgrade vor. Noch vor dem ersten Booten entdeckt man jedoch ein herrenloses Stromkabel im Inneren: Ohne Verbindung Festplotte-Netzteil läßt sich selbst ein Vobis-Rechner nicht starten. PC-Anfänger sind mit dieser Situation hoffnungslos überfordert und dürfen den Weg zur nächsten Filiale antreten. Auch der Monitor zeigt sich in der Voreinstellung nicht von seiner Schokoladenseite, da an den Rändern der sichtbaren Bildfläche extreme Unschärfen auftreten – eine Besserung erfolgte, indem die Default-Einstellung des Monitors aktiviert wurde. Da der Rechner über die gleiche Grafikkarte wie der Comtech-Konkurrent verfügt, gelten die dort getroffenen Aussagen analog auch für das Vobis-System. Moderne 3D-Spiele verlangen hier eindeutig nach mehr Features und Leistung. Gute Noten erhält der PC im Bereich Festplatte, CD-ROM und Sound. Obwohl die Western Digital-Platte etwas kleiner als manche Konkurrenten ausfällt, verrichtet sie ihre Dienste schnell und ohne Krawall. Die Zusammenarbeit zwischen Soundkarte und Boxen funktioniert tadellos und sorgt für ausreichende Raumbeschallung. Positiv fällt außerdem das 120MB-Disketten-Laufwerk auf, das wesentlich höhere Datenübertragungsraten als ein normales 3,5-Zoll-Laufwerk erreicht. Die 3-Jahres-Garantie ist vorbildlich und sichert die längerfristige Funktionstüchtigkeit des Systems.



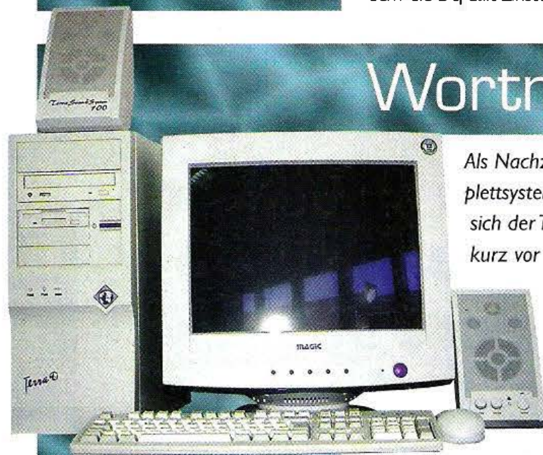
Ohne Strom verweigert die Festplatte leider ihren Dienst.

Stärken:
+ ausreichende Prozessor-Power
+ gute Erweiterbarkeit

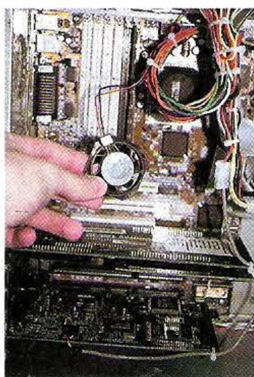
Schwächen:
- problematischer Monitor
- schlechte 3D-Performance

Ausstattung:	**gut**
3D-Features:	**gut**
Performance:	**befriedigend**
Gesamturteil:	**befriedigend**

Wortmann Terra Principia



Als Nachzügler im Komplettsystem-Test schlich sich der Terra-Rechner kurz vor Redaktionsschluß in das Testcenter. Das farbliche Design des Systems läßt auf einen Schokoladen-Werbevertrag schließen – sämtliche Knöpfe sind lila. Der erste Blick in das aufgeschraubte Gehäuse entlarvt einen schlecht sitzenden Prozessor-Kühler, der in der Eile wohl nicht richtig befestigt wurde – nach einer halben Stunde machte er sich jedenfalls selbständig und verweigerte der CPU die dringend benötigte Frischluft. Da bewundert man lieber das qualitativ hochwertige Mainboard, das eine ideale Ausbaufähigkeit besitzt und gute Leistungswerte aufweist. Schnelle SDRAMs erfreuen ebenso das Testerherz wie der gute Magic-Monitor, der zwar bei den Einstelloptionen nicht mit den besten Geräten mithalten kann, ansonsten aber durch eine saubere Bildqualität überzeugt. Die anscheinend sehr beliebte Hercules Stingray läßt den Käufer bezüglich 3D-Features und -Leistung nachts gut schlafen, der 2D-Bereich fällt aufgrund des Alliance-Chips etwas ab. Das bisher hervorragende Bild wird durch die Leistungen der Seagate-Platte – bedingt durch die vergleichsweise geringe Speicherkapazität – und der Fehlerkorrektur des CD-ROMs beeinträchtigt. Dafür stehen im Soundbereich eine AWE 64 Value und vernünftige Standard-Boxen bereit, um die Soundkulisse der Spiele in die Gehörgänge des Kunden zu transportieren. Insgesamt kann man also feststellen, daß der Spielefreak hier für einen angemessenen Preis einen für seine Belange optimalen Rechner bekommt. Hinsichtlich der Garantiezeit bekleckert sich auch das Terra-System nicht mit Ruhm. Anscheinend sind die meisten PC-Hersteller davon überzeugt, daß der Rechner sowieso nach einem Jahr wieder veraltet ist und gegen einen neuen ausgetauscht werden muß.



Ohne angeklebten CPU-Kühler macht jeder Prozessor schlapp.

Stärken:
+ gute 3D-Leistung
+ gutes Mainboard

Schwächen:
- problematisches CD-ROM-Laufwerk

Ausstattung:	**gut**
3D-Features:	**gut**
Performance:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

PC-Komplettsysteme

Hersteller	Actebis	Comtech	Gateway 2000	pc.Spezialist
Modell	TARGA Power Line	Pacomp HyperSpeed	G6-233	pc.Spezialist PC 233 MMX
Info-Telefon	02921-99-4444	07151-98001-0	0130-82-08-54	0521-9696-200
Preis	4.499,- DM	4.390,- DM	4.853,- DM	4.985,- DM 
System				
Prozessor	Intel P 233 MMX	Intel P 233 MMX	Intel P II 233 MMX	Intel P 233 MMX
Mainboard	Gigabyte GA-586ATVVX	P5VX-Be	Portland	ASUSTX97
RAM	32 MB EDO, 60 ns	32 MB EDO, 60 ns	32 MB EDO, 60 ns	32 MB SDRAM, 10 ns
Cache	512 KB Pipeline Burst	512 KB Pipeline Burst	512 KB	512 KB Pipeline Burst
Gehäuse	Bigtower	Midi-Tower	Midi-Tower	Miditower
Besonderheiten Gehäuse	kein Reset-Schalter	abnehmbare Seitenwände	abnehmbare Seitenwände, kein Reset-Schalter	abnehmbare Seitenwände
Steckplätze PCI (frei)	4 (2)	4 (3)	4 (2)	4 (2)
Steckplätze ISA (frei)	3 (2)	3 (2)	3 (1)	4 (3)
Steckplätze Speicher (frei)	4x SIMM (2)	4x SIMM (0)	4x SIMM (2)	4x DIMM (3)
Freie 5,25"-Einbauschächte	4	2	2	2
Freie 3,5"-Einbauschächte	2	2	3 (2 hochkantig)	2
Schnittstellen	2 ser., 1 par., 1 PS/2 Maus	2 ser., 1 par., 1 PS/2 Maus	2 ser., 1 par., 2 PS/2, 2 USB	2 ser., 1 par., 1 PS/2 Maus
Geräuschentwicklung	leise Lüfter, leise Festplatte	leise Lüfter, leise Festplatte	leise Lüfter, laute Festplatte	lautes CD-ROM, leise Festplatte
Festplatte				
Hersteller, Modell	IBM DCAA-34330	Maxtor DiamondMax 85121A8	Quantum Fireball ST Ultra ATA	IBM DCAA-34330
Kapazität	4,3 GB	5,1 GB	6,4 GB	4,3 GB
Umdrehungszahl	5400 U/min	5400 U/min	5400 U/min	5400 U/min
Zugriffszeit	9,5 ms	10 ms	9,5 ms	9,5 ms
CD-ROM-Laufwerk				
Hersteller (Typ)	Liteon LTN 204 - 24-fach	LG CRD-8240B - 24-fach	Mitsumi FX 24S - 24-fach	Toshiba XM-6102B - 24-fach
Zugriffszeit	110 ms	90 ms	95 ms	90ms
Durchschnittl. Datentransfer	2,7 MB/sec.	2,7 MB/sec.	3,0 MB/sec.	3,1 MB/sec.
Grafikkarten				
2D-Karte	Hercules Stingray 128/3D	ATI 3D Charger	STB Nitro 3D	Matrox Millenium II
Chip	ProMotion-AT3D	ATI 3D Rage II	S3 Virge/GX	MAG2164-W RO
RAM	4 MB	4 MB	4 MB EDO-RAM	4 MB
maximale Auflösung	1600x1200, 16 Bit, 60 Hz	1600x1200, 16 Bit, 60 Hz	1600x1200, 8 Bit, 60 Hz	1920x1200, 8 Bit, 60 Hz
Wh.-Freq. bei 1024x768, 16 Bit	120 Hz	100 Hz	120 Hz	140 Hz
3D-Karte	s. 2D-Karte	s. 2D-Karte	s. 2D-Karte	Diamond Monster 3D
Chip	Voodoo Rush			Voodoo Graphics
RAM	4 MB			4 MB EDO-RAM
Maximale Auflösung	1280x1024, 16 Bit			800x600, 16 Bit, 85 Hz
Monitor				
Hersteller, Modell	TARGA TM4282-10	Hitachi CM630ET	CrystalScan 700	ViewSonic 17PS
Bilddiagonale	17"	17"	17"	17"
Monitormaske	Streifenmaske (Diamondtron)	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske
Max. Bildwh.-Frequenz bei 1024x768 Punkten	85 Hz	85Hz	85 Hz	105 Hz
Einstellmöglichkeiten*	K, T, R, P, FT, FS, KV, S, EM	K, T, R, P, FT, FS, EM	K, T, R, EM	K, T, R, P, FT, FS, M, EM
Darstellungsqualität	sehr gut	gut	gut	sehr gut
Besonderheiten	Auto-Knopf für Bildjustierung	-	-	-
Soundkarte				
Hersteller, Modell	Creative L. SB 16 PnP OEM	Creative L. SBAWE64Value PnP	Creative L. SB 16 PnP OEM	Creative L. SBAWE64 Value PnP
Kompatibilität	SB Pro, SB 16	SB Pro, SB 16, SBAWE 32	SB Pro, SB 16	SB Pro, SB 16, SBAWE 32
Waveblaster-Interface	ja	ja	ja	ja
Wavetable-Synthesizer	nein	EMU8000	nein	EMU8000
Lautsprecher				
Hersteller, Modell	TARGA SK-A10	Wavemaster 120	Altec Lansing ACS 41	Yamaha YST-M20 DSP
Ausführung	Satelliten	Satelliten	Satelliten	Satelliten
Ausgangsleistung	keine Angaben	keine Angaben	2x7 Watt	2x10 Watt
Regler Satelliten	Lautstärke, Höhen	Lautstärke, Höhen	Lautstärke, Höhen, Baß	Lautstärke, Höhen, RK (DSP)
Regler Subwoofer	-	-	-	-
Anschlußmöglichkeiten**	-	-	KH, SW	KH, ZB, Verst.-ES, sonst. Audio.
Klangqualität	Höhen+, Baß-, keine Verz.	Höhen+, Baß+, keine Verz.	Höhen+, Baß-, keine Verz.	Höhen+, Baß+, Raumklang+, bei voller Leistung Verz.
Modem				
Hersteller, Modell	-	-	US Robotics Sportster Winmodem 33.600 mit Mikrofon (intern)	-
Protokoll	-	-	V.34 Plus	-
maximale Übertragungsrate	-	-	33.600 Bit/s	-
Sonstige Ausstattung				
Tastatur	TARGA Win95	Pacomp Win95	Gateway 2000Win95	pc.Spezialist Win95
Maus	Mitsumi 2-Tasten-Maus	Mitsumi 2-Tasten-Maus	Microsoft IntelliPoint-Maus	pc.Spezialist 2-Tasten-Maus
Floppy	3,5" (1.44 MB)	3,5" (1.44 MB)	3,5" (1.44 MB)	3,5" (1.44 MB)
Joystick	-	-	PC Propad 4 Gamepad	-
Netzwerkkarte	-	-	-	-
Anwendungs-Software	Win95, Star Office 4.0 (deutsch)	Win95, Works 95, Word 97	Win95, Publisher, Money, Works 95, MM Beethoven	Win95, Lotus SmartSuite 97
Spiele	Pandemonium, F1 (Psygnosis)	-	Indycar 2, Azrael's Tear, Descent 2, Virtua Fighter, 3D Ultra Pinball, PGA European Tour, MS Golf	-
Kundendienst	1 Jahr Garantie, Vor-Ort-Service	1 Jahr Garantie, Vor-Ort-Service	3 Jahre Garantie auf Rechner, 1 Jahr auf sonst. Peripherie	1 Jahr Garantie, optional Vor-Ort-Service

* K = Kissen, T = Trapez, R = Rotation, P = Parallelogramm, FT = Farbtemperatur, FS = Farbsättigung, K = Konvergenz, S = Schärfe, M = Moiré, EM = Entmagnetisierung
** KH = Kopfhörer, ZB = Zusatzboxen, Verst.-ES = Verstärker-Endstufe, MK = Mikrofon

Hersteller	Peacock	Seitz System Service	Vobis	Wortmann Terra Impex
Modell	TAKE Multimedia	Explosion 3Dx plus	SkyTower 233 MHz97-Line	Terra Principia
Info-Telefon	02957-79-0	0711-990-5314	02405-444-4500	05744-944-125
Preis	4.499,- DM	5.260,- DM	4.976,- DM	4.449,- DM
System				
Prozessor	Intel P 233 MHz MMX	Cyrix 6x86MX PR200	Intel P II 233 MHz MMX	Intel P 233 MMX
Mainboard	Gigabyte GA-586ATVVX	ASUS TX97-E	PD440FX	ASUSTX97-XE
RAM	32 MB EDO, 60 ns	64 MB SDRAM, 12 ns	32 MB EDO, 60 ns	32 MB SDRAM, 10 ns
Cache	512 KB Pipeline Burst	512 KB Pipeline Burst	512 KB	512 KB Pipeline Burst
Gehäuse	Minitower	Bigtower	Bigtower	Miditower
Besonderheiten Gehäuse	Sicherheits-Resettaste	abnehmbare Seitenwände, LED-Anzeige Netzwerk	abnehmbare Seitenwände	-
Steckplätze PCI (frei)	4 (3)	4 (1)	4 (3)	4 (3)
Steckplätze ISA (frei)	3 (1)	3 (0)	3 (2)	4 (3)
Steckplätze Speicher (frei)	4x SIMM (2)	2x DIMM (0), 4x SIMM (4)	4x SIMM (2)	2x DIMM (1), 4x SIMM (4)
Freie 5,25-Einbauschächte	1	4	3	1
Freie 3,5-Einbauschächte	2	2	3	3
Schnittstellen	2 ser., 1 par., 1 PS/2 Maus	2 ser., 1 par., 1 PS/2 Maus, 2 USB, 1 Infrarot	2 ser., 1 par., 2 PS/2, 2 USB	2 ser., 1 par., 2 PS/2, 2 USB
Geräuschentwicklung	lautes CD-ROM, leise Festplatte	leise Lüfter, leise Festplatte	lauter Lüfter, leise Festplatte	leise Lüfter, leise Festplatte
Festplatte				
Hersteller, Modell	Seagate Medalist ST32122A	IBM DCAA-34330	Western Digital AC33100	Seagate ST33232A
Kapazität	2,1 GB	4,3 GB	3,1 GB	3,2 GB
Umdrehungszahl	4500 U/min	5400 U/min	5200 U/min	4500 U/min
Zugriffszeit	12,5 ms	9,5 ms	11 ms	12 ms
CD-ROM-Laufwerk				
Hersteller (Typ)	Toshiba XM-6002B - 16-fach	TEAC CD524E - 24-fach	SONY CDU611-10 - 24-fach	Toshiba XM-6102B - 24-fach
Zugriffszeit	100 ms	95 ms	90ms	90ms
Durchschnittl. Datentransfer	2,2 MB/sec.	2,9 MB/sec	2,8 MB/sec.	3,1 MB/sec.
Grafikkarten				
2D-Karte	Hercules Stingray 128/3D	VideoLogic GrafixStar 600	ATI 3D Charger	Hercules Stingray 128/3D
Chip	ProMotion-AT3D	ET 6000	ATI 3D Rage II	ProMotion-AT3D
RAM	4 MB	4 MB MDRAM	4 MB	4 MB
maximale Auflösung	1600x1200, 16 Bit, 60 Hz	1600x1200, 8 Bit, 60 Hz	1600x1200, 16 Bit, 60 Hz	1600x1200, 16 Bit, 60 Hz
Wh.-Freq. bei 1024x768, 16 Bit	120 Hz	90 Hz	100 Hz	120 Hz
3D-Karte	s. 2D-Karte	Diamond Monster 3D***	s. 2D-Karte	s. 2D-Karte
Chip	Voodoo Rush	Voodoo Graphics		Voodoo Rush
RAM	4 MB	4 MB EDO-RAM		4 MB
Maximale Auflösung	1280x1024, 16 Bit	800x600, 16 Bit, 85 Hz		1280x1024, 16 Bit
Monitor				
Hersteller, Modell	Peacock TOP 17A	Nokia 449Xa	Highscreen MS 1779P	Magic
Bilddiagonale	17"	15"	17"	17"
Monitormaske	Lochmaske	Streifenmaske (Trinitron)	Lochmaske	Lochmaske
Max. Bildwh.-Frequenz bei 1024x768 Punkten	85Hz	80 Hz	85 Hz	85 Hz
Einstellmöglichkeiten*	K, T, R, FS, EM	K, T, R, P, FT, FS, M, EM	K, T, R, FS, EM	K, T, R, FS, E
Darstellungsqualität	gut	sehr gut	befriedigend	gut
Besonderheiten	Aussparungen für Lautsprecher	integrierte Lautsprecher	Aussparungen für Lautsprecher	-
Soundkarte				
Hersteller, Modell	Aztech Wave Rider Pro32-3D PnP	Creative L. SB AWE64 Value PnP	Highscreen SB32Wave 3D	Creative L. SB AWE64 Value PnP
Kompatibilität	Adlib, SB Pro	SB Pro, SB 16, SBAWE 32	Adlib, SB Pro	SB Pro, SB 16, SB AWE 32
Waveblaster-Interface	ja	ja	nein	ja
Wavetable-Synthesizer	nein	EMU8000	Admos	EMU8000
Lautsprecher				
Hersteller, Modell	Labtec LCS-2612	Yamaha YST-M20 DSP, YST-MSW10 SW	Highscreen Speaker HS-AX1000	Terra Sound System 100
Ausführung	Satelliten, Subwoofer	Satelliten, Subwoofer	Satelliten	Satelliten
Ausgangsleistung	2x4 Watt, 12 Watt Subwoofer	2x10 Watt, 25 Watt Subwoofer	2x10 Watt	keine Angaben
Regler Satelliten	-	Lautstärke, Höhen, Raumklang (DSP)	Laustärke, Baß, Raumklang	Lautstärke, Höhen
Regler Subwoofer	Vol., H, B, RK (Spatializer), Mute	Vol., High Cut	-	-
Anschlußmöglichkeiten**	KH, MK, sonst. Audioquellen	KH, ZB, Verst.-ES, sonst. Audio.	KH, sonst. Audioquellen	KH
Klangqualität	Höhen+, Baß+, keine Verz.	Subwoofer+, Höhen+, RK+, bei voller Leistung Verz.	Höhen+, Baß-, RK++, keine Verz.	Höhen+, Baß-, keine Verz.
Modem				
Hersteller, Modell	Askey V1433 VQHPnP (intern)	-	-	-
Protokoll	V.34 Plus	-	-	-
maximale Übertragungsrate	33.600 Bit/s	-	-	-
Sonstige Ausstattung				
Tastatur	Mitsumi Win95	Microsoft Natural	Cherry Win95	Cherry Win95
Maus	Microsoft 2-Tasten-Maus	Microsoft 2-Tasten-Maus	Primax 2-Tasten-Maus	Microsoft 2-Tasten-Maus
Floppy	3,5" (1.44 MB)	3,5" OR Tech. Adrive (120 MB)	3,5" Matsushita LS-120 (120 MB)	3,5" (1.44 MB)
Joystick	-	Trustmaster GP 1 Lenkrad + Gamecard	-	-
Netzwerkkarte	-	Compex FreedomLine PnP + Kabel	-	-
Anwendungs-Software	Win95, Works 95, Word97, Norton Virus Control	Win95, Plus, Lotus 97, Corel Draw 6, Direct X	Win95, Works 95, AutoRoute Express, Word97	Win95
Spiele	Pandemonium, F1 (Psygnosis)	MechWarrior 2, Ultimate Race, WipeOut 2097, Tomb Raider, Terracide, F1 (Psygnosis)	-	Pandemonium, F1 (Psygnosis)
Kundendienst	1 Jahr Garantie, optional Vor-Ort-Service	2 Jahre Garantie, teilweise Vor-Ort-Service	3 Jahre Garantie, optional Vor-Ort-Service	1 Jahr Garantie, optional Vor-Ort-Service

* K = Kissen, T = Trapez, R = Rotation, P = Parallelogramm, FT = Farbtemperatur, FS = Farbsättigung, K = Konvergenz, S = Schärfe, M = Moiré, EM = Entmagnetisierung
** KH = Kopfhörer, ZB = Zusatzboxen, Verst.-ES = Verstärker-Endstufe, MK = Mikrofon
*** Zusätzlich mit Apocalypse 3Dx (VideoLogic)

3D-Grafikkarten

Texturen-Turbos

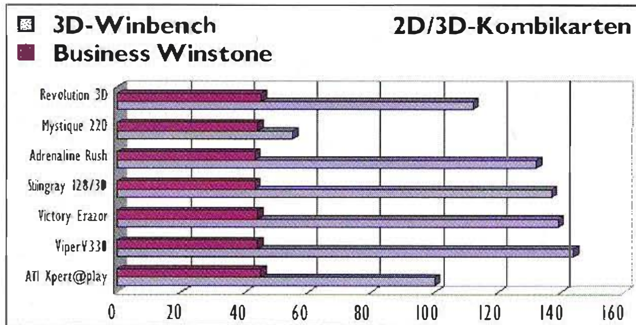
Beinahe wöchentlich werden die Spielefreaks mit Neuerscheinungen und technischen Weiterentwicklungen im 3D-Grafikkarten-Sektor bombardiert. Um die daraus resultierende Verunsicherung bei den potentiellen Käufern zu reduzieren, haben wir Leistungstests der aktuellen PCI-Grafikboards durchgeführt und die wichtigsten Entwicklungen der nächsten Monate zusammengestellt.



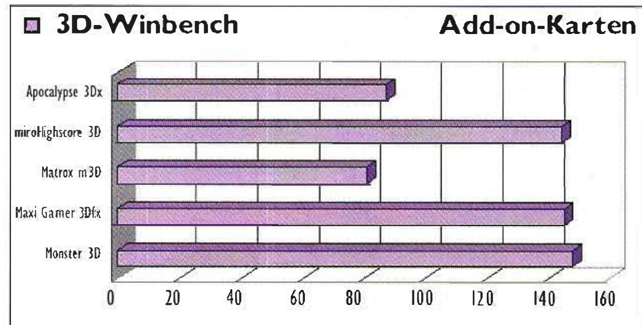
Die Zuschriften von Leserseite sprechen eine deutliche Sprache: Im Dschungel der Grafikchips, 3D-Features und Hardwarebesonderheiten blicken die wenigsten richtig durch. Die Vielzahl von 3D-Grafikkarten-Tests in den diversen Hardware-Fachmagazinen haben hier offensichtlich auch nicht die Erleuchtung für den Computerspieler gebracht. Das Problem dabei ist, daß die Hersteller der Karten einmal ausgewählten Chipsätzen nicht ewig treu bleiben, sondern ihr Fähnchen (verständlicherweise) in den Performance-Wind hängen. Aktuelle Flaggschiffe sind die Voodoo-Chips von 3Dfx Interactive sowie der PowerVR PCX2 von NEC, die von den Spielen auf breiter Basis per Patch direkt unterstützt werden. Prominente Neuerscheinungen mit direktem Support sind beispielsweise NHL 98 oder Shadows of the Empire (jeweils 3Dfx-optimiert). Nur um Mißverständnissen vorzubeugen: Die erwähnten Spiele laufen in der Regel auch auf allen anderen Karten (über die DirectX-Schnittstelle von Microsoft), nur eben nicht so flott und schön wie in der optimierten Fassung. Während also zum Weihnachtsgeschäft unzählige speziell angepaßte Spiele erscheinen, deutet die zukünftige Entwicklung jedoch eher in Richtung Direct3D oder OpenGL als Schnittstellenstandards. Die neuen Karten von Diamond und Elsa können hierbei als Indiz für diese Richtung gesehen werden. Trotz allem sind Zukunftsprognosen im 3D-Kartenbereich eher mit Vorsicht zu genießen, da Kartenhersteller und Spieleentwickler an einem Strang ziehen müssen, um mehr Transparenz in diesem Markt zu schaffen. Da für die nächsten Wochen schon wieder zahlreiche Karten angekündigt sind (unter anderem die Hercules Thriller 3D mit dem Verité 2200-Chipsatz, die Apocalypse 5D mit einer Kombination aus ET6100 und NEC PCX2 sowie eine neue Blasterkarte von Creative Labs), werden wir Sie in den kommenden Ausgaben weiterhin auf dem laufenden halten.

Test-Philosophie

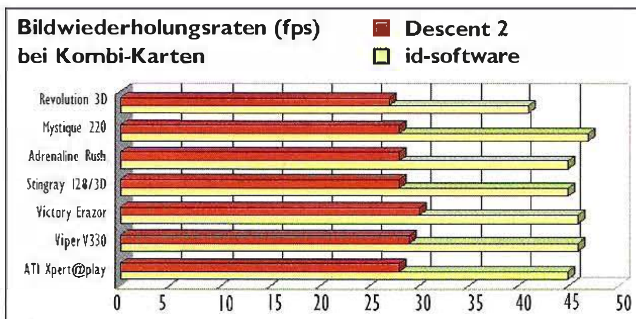
Der Test von 3D-Grafikkarten ist für die meisten PC-Magazine eher Neuland und verursacht deshalb Schwierigkeiten bei der Auswahl von geeigneten Benchmark-Programmen. Die exklusive Verwendung der Test-Utilities von Microsofts Software Developer Kit (wie der D3D-Test oder das Tunnel-Demo) erlaubt mittlerweile keinen brauchbaren Vergleich mehr zwischen den Karten. Für ein möglichst objektives Bild von den Testobjekten benötigt man daher mehrere Benchmarks. Die 3D-Fähigkeit wurde anhand des 3D Winbench 97 von Ziff-Davis gemessen (siehe Schwerpunktthema "Komplettsysteme"), während die 2D-Leistung der Kombikarten beim täglichen Arbeiten in der Win95-Umgebung mit Hilfe des Business Winstone 97 ermittelt wurde. Der D3D-Test aus dem Hause Microsoft lieferte Werte für die Füllrate (Einheit: Millionen Pixel pro Sekunde) sowie den Polygondurchsatz (Einheit: tausend Polygone pro Sekunde) und demonstrierte die Fähigkeit der Karten, mit wenigen großen bzw. vielen kleinen Dreiecken zurechtzukommen. Die kombinierten 2D/3D-Karten mußten sich "Descent 2" (Auflösung: 800x600) sowie einem bekannten Spiel von id-Software (Auflösung: 320x200) stellen. Die Add-on-Karten hatten hingegen andere Aufgaben zu bewältigen: zum einen das PowerVR-optimierte Tomb Raider, zum anderen die 3Dfx-optimierte Version des id-Spiels. Sämtliche Tests wurden dabei auf einem P100- sowie auf einem P233 MMX-System durchgeführt, um auch Besitzern älterer PCs fundierte Performance-Aussagen liefern zu können.



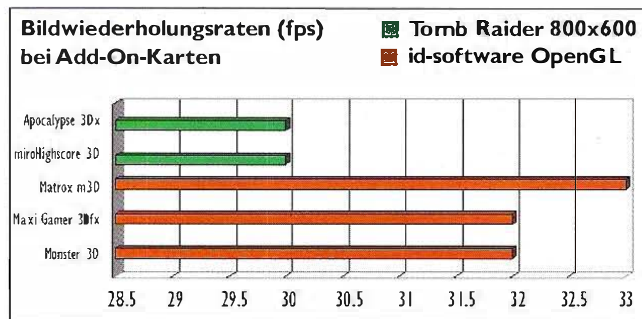
Der Voodoo-Rush liefert sich im 3D-Bereich einen harten Kampf gegen den Riva128, wohingegen die 2D-Leistungen sehr ausgeglichen sind.



Die Karten mit Voodoo Graphics liegen an der Spitze bei den Add-on-Karten, was jedoch auch auf die 97er Version des 3D-Winbench zurückzuführen ist.



Selbst die besten Karten können aus Descent 2 oder dem id-Software-Spiel keine wesentlich besseren Frameraten als die Konkurrenz herausholen.



Der Vergleich zeigte, daß die Chipleistung bei Actionspielen weitgehend identisch ist – über Treiberoptimierung kann offensichtlich wenig Zusatzleistung herausgeholt werden.

Technik-ABC

Alpha Blending: Dieses Verfahren betrifft die Darstellung von Transparenzeffekten, die beim Einsatz von Rauch oder Schatten auftreten. Eine gute Karte berechnet Mittelwerte aus den Farben des Hintergrund- sowie des Vordergrundobjektes, während schlechtere Karten eine weniger aufwendige Methode verwenden.

Anti-Aliasing: Die pixelweise Darstellung schräg verlaufender Linien oder Kurven führt zu unansehnlichen Treppenverläufen. Beim Anti-Aliasing werden die Kanten geglättet, indem zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe ein Zwischenwert ermittelt wird.

Bilineare Filterung: Die vom Anti-Aliasing bekannte Interpolation zwischen benachbarten Bildpunkten ist analog auch bei Texturen zu finden. Dabei werden vier benachbarte Textur-Elemente (sog. Texel) dazu verwendet, um einen neuen Farbwert zu bestimmen. Die Texturen sehen dadurch wesentlich ansprechender aus.

Direct3D: Mit Hilfe dieses Bestandteils der Windows95-Schnittstelle DirectX wird es den Kartenherstellern und Spieleprogrammierern ermöglicht, auf einer möglichst breiten Basis die Kompatibilität zwischen Soft- und Hardware herzustellen.

Dithering: Um Grafiken mit 24 Bit Farbtiefe auf einer Grafikkarte mit 16 Bit Farbtiefe korrekt darzustellen, müssen diese heruntergerechnet werden. Bei einer guten Karte ergeben sich durch diesen Vorgang keinen unschönen Farbverläufe.

Double Buffering: Damit das Umschalten zwischen zwei darzustellenden Bildern (frames) für den Betrachter stufenlos erscheint, wird im Grafikspeicher der 3D-Karte schon während der Anzeige des aktuellen Bildes das nächste Bild aufgebaut.

Fogging: Um den Realismus einer Spiele-Szenerie zu verstärken, bauen die Programmierer Nebel in den Horizont ein. Zusammen mit Depth Cueing, das verschiedene Helligkeitsstufen in Abhängigkeit des Betrachterstandpunktes erzeugt, dient Fogging auch dazu, die Anzahl der darzustellenden Polygone zu reduzieren.

MIP-Mapping: Für dieselbe Textur werden unterschiedliche Auflösungsstufen bereitgehalten, die abhängig von der Nähe zum Betrachter eingesetzt werden. Eine weit entfernte Textur wirkt auch bei geringer Auflösung noch fein, während sie in nächster Nähe pixelig aussieht.

OpenGL: Ähnlich wie Direct3D ist OpenGL eine hardwareunabhängige Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten. Mittlerweile sind die Kartenhersteller immer stärker um eine Unterstützung dieses Standards der Firma Silicon Graphics bemüht.

Perspektivenkorrektur: Texturen müssen entsprechend dem Blickwinkel und der Ausleuchtung korrekt dargestellt werden, um realitätsnah zu wirken. Jede Änderung dieser Parameter führt dabei zu einer Neuberechnung der sichtbaren "Polygon-Tapeten".

Polygon: Polygone sind Vielecke, die die 3D-Landschaft eines Computerspiels bevölkern. Nackte Polygone sind lediglich Drahtgittermodelle, die recht unansehnlich sind und erst durch das Tapezieren mit Texturen realistische Züge annehmen.

Shading: Damit Texturen einen realistischeren Eindruck beim menschlichen Auge hinterlassen, werden unterschiedliche Schattierungsverfahren angewandt, die einen Farbverlauf erzeugen. Flat Shading hat mittlerweile fast ausgedient, während viele Spiele mit Gouraud Shading verschönert werden.

Specular Highlights: Wenn Sonnenstrahlen auf eine glatte Oberfläche treffen, dann werden diese reflektiert, und der Spieler nimmt diese Spiegelung als Glanzlicht wahr.

Texturing: Ohne geeignete Wandverzierungen wäre jeder Dungeon sehr häßlich anzusehen und würde keinen müden Krieger in seine Tiefen locken. Abhilfe schaffen hier Texturen, die zum Beispiel Ziegelsteine zeigen und die einfach auf die entsprechenden Objekte (also Polygone) aufgeklebt werden.

Trilineare Filterung: Kombiniert man die bilineare Filterung mit der Filterung zwischen zwei Texturen in verschiedenen Auflösungsstufen (MIP-Mapping), so ergibt sich die rechenintensive trilineare Filterung.

Z-Buffering: Neben einem Frame- und Texturenspeicher benötigen die meisten Grafikkarten den sog. Z-Speicher. Die Z-Koordinate, die neben X- und Y-Koordinaten benötigt wird, gibt die relative Tiefe eines Objektes im Raum an und ermöglicht die Bestimmung aller sichtbaren Elemente der Spielumgebung. Nicht einsichtige Objekte werden einfach nicht gerendert, was Rechenzeit spart.

2D/3D - Kombikarten

ATI Xpert@Play



Die neue Karte von ATI tritt mit der schweren Hypothek an, sich einen Ruf als Experte bei Spielen zu machen. Von der Schwesterkarte Xpert@play unterscheidet sie sich durch den TV-Ausgang sowie die beigelegte Software – ansonsten sind beide Beschleunigerkarten identisch. Beeindruckend präsentieren sich die Auflösungsmodi der Karte, die in 3D bis zu 1600x1200 in der 8 MB-Version (649,- DM) gehen. Selbstverständlich müssen Spiele mit solchen Auflösungen erst noch programmiert werden. Weitere Features wie MPEG 2-Beschleunigung sowie zusätzliche Videofunktionen machen den Grafikadapter zu einem guten Allrounder. Auch hinsichtlich Spieleumfang und Garantiezeit kann sich die Xpert-Karte sehen lassen. Bei den Leistungsmessungen steht die Karte im 2D-Bereich sehr gut da; im 3D Winbench und im D3D-Test sind die Werte nicht unbedingt überragend, was noch an dem handgestrickten Treiber liegen könnte. Hervorzuheben sind auch die Vielzahl von 3D-Features, mit denen die Xpert umzugehen weiß, sowie der integrierte Geometrieprozessor, der die CPU von der Pixelumwandlung in Dreiecke und der Ausleuchtung entlastet.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut*

*Wertung unter Vorbehalt, siehe Fazit

Diamond Viper V330



Die Viper von Diamond kommt im Schlepptau mit dem neuen Riva128-Chip von nVidia. Noch bevor die ersten Testergebnisse veröffentlicht wurden, bescheinigte man dem Grafikchip schon ein großes Leistungspotential. Die Messungen in unserem Labor bestätigten diese Vorschußlorbeeren: Ob 2D oder 3D, die Karte konnte in jeder Hinsicht überzeugen. Damit die CPU des Rechners nicht in die Knie geht, übernimmt ein Geometrieprozessor das Dreiecks-Setup, so daß sich der Hauptprozessor besser mit KI-Berechnungen beschäftigen kann. Um das Limit der 4 MB RAM zu umgehen, legt die Karte Texturen über PCI oder AGP im Hauptspeicher ab – Besitzer dicker RAM-Polster werden sich über diese Technik freuen. Wichtig ist jedoch, daß die Viper mit zunehmender Prozessorleistung und Qualität der beteiligten Komponenten Leistungsreserven mobilisieren kann – damit haben die Meßwerte ähnlich wie bei VideoLogics Apocalypse 3Dx noch nicht ihren Sättigungspunkt erreicht. Trotz 5 Jahren Garantie und Spielezugaben liegt der Preis für die Normalkarte bei akzeptablen 399,- DM, mit TV-Out muß man 50 Mark mehr auf den Ladentisch legen. Größtes Problem zum jetzigen Zeitpunkt: Da die Karte auf Direct3D ausgerichtet ist, fehlt ihr die Unterstützung durch entsprechende D3D-Spiele. Sollten hier tatsächlich in den nächsten Monaten hochwertige Spiele auf den Markt kommen, sind die Karten mit dem Riva128 auf jeden Fall eine Empfehlung wert.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Elsa Victory Erazor



Kaum ist die erste Grafikkarte mit dem neuen nVidia-Chip in der Redaktion gelandet, wartet auch schon das nächste Board darauf, in den Niederungen eines PCI-Steckplatzes zu verschwinden und getestet zu werden. Im Grunde gelten die bei der Viper gemachten Aussagen zur Technik analog auch für das Elsa-Produkt. Den TV-Ausgang will man bei der Erazor aber schon in der Grundkarte integrieren, damit der Käufer seine Spiele auch auf dem heimischen Großfernseher genießen kann. Dafür wird es keine Vollversionen im spärlich geschnürten Software-Paket geben, sondern lediglich eine Vielzahl von Demoprogrammen aktueller Spieletitel. Im direkten Vergleich zur Diamond-Karte fällt die Garantiezeit mit 3 Jahren etwas magerer aus, genügt für ein derartiges Produkt aber völlig. Bei den Leistungswerten liegt die Erazor leicht unterhalb der Viper-Rekordmarken, dieser Umstand läßt sich aber durchaus mit dem Prototypen-Zustand des Boards erklären. Die Möglichkeit, über Video-Eingänge Features wie Internet-Videoconferencing oder Videograbbing zu nutzen, konnte mit dem uns zur Verfügung stehenden Board leider nicht getestet werden. Wie bei der Viper ist zum Thema Spieleunterstützung anzumerken, daß zuerst einmal Direct3D-Spiele im Laden stehen müssen, bevor man bedenkenlos ein entsprechendes Hardware-Produkt trotz sehr guter Leistungswerte empfehlen kann.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut*

*Wertung unter Vorbehalt, siehe Fazit

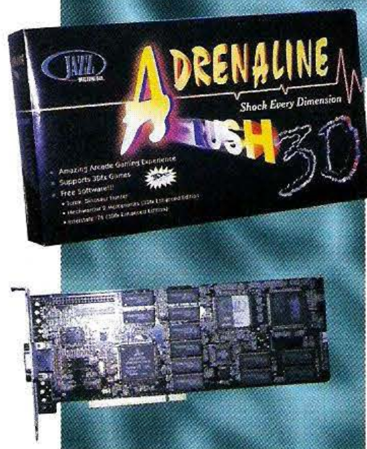
Hercules Stingray 128/3D



Die uns zur Verfügung stehende Hercules-Karte ist wie ein Sandwich aufgebaut, wobei der 2D-Teil mit Prozessor und Chip auf der Platine Platz findet, während der Voodoo Rush-Kollege aufgesteckt wird. Diese recht seltsam aussehende Konstruktion liefert im Testdurchlauf vor allem in 3D gute Leistungswerte und unterstreicht damit die Ergebnisse aus dem Komplettsystem-Artikel. Der 2D-Chip von Alliance ist im Echtfarben-Modus etwas schwach auf der Brust, obwohl er inzwischen mit 4 MB Speicher ausgeliefert wird. 5 Jahre Garantie, 2 Vollversionen mit angepaßter Voodoo Rush-Unterstützung und der optionale TV-Ausgang lassen kaum Wünsche offen. Problematisch ist jedoch die Treiberpolitik von Hercules, da die ersten Versionen noch mit einigen Spielen Probleme bereiteten. Außerdem ist der Rush-Chip theoretisch erst ab Glide 2.4 mit dem Graphics-Pendant kompatibel. Zur endgültigen Verwirrung tragen die Aussagen von 3Dfx bei, den Rush-Chip bis Ende Oktober kostenlos gegen einen Graphics-Chip umzutauschen.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Jazz Adrenaline Rush



Mit der Adrenaline drängelte sich noch ein Kandidat im Alliance-Rush-Outfit in das Testfeld. Im Gegensatz zum Hercules-Sandwich ist der Rush-Chip mitsamt RAM auf der Hauptplatine integriert und sieht schlanker aus. Als Ausgleich dafür ist die Karte aber sehr lang, so daß sich ein gutes Mainboard-Layout spätestens beim Einbau dieser Karte bezahlt macht. Bei 6 MB Gesamtspeicher hat der 2D-Teil der Adrenaline nur 2 MB zur Verfügung, was sich in geringeren Auflösungen niederschlägt. Dafür hat die Karte 5 Jahre Garantie und drei Vollversionen im Handgepäck; im Vergleich zum Hercules-Produkt liegt der Preis aufgrund der geringeren RAM-Bestückung niedriger. Nachdem der Rush mit großen Erwartungen gestartet war und sogar höhere Frames als das Graphics-Pendant versprach, hielt nach ersten Tests Ernüchterung Einzug. So lief die OpenGL-Version des bekannten id-Software-Spiels einige Frames lahmer als mit der Add-on-Variante Monster 3D. Ob sich über Treiberoptimierungen bessere Ergebnisse erzielen lassen, bleibt dahingestellt.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Matrox Mystique 220



Die Mystique ist im Kombikartenmarkt schon als Klassiker zu bezeichnen und wird mittlerweile in der 220er sowie der 220 Business-Variante angeboten. Zwischen den beiden Karten bestehen hierbei nur softwaretechnische Unterschiede, die Platine sowie alle aufgelöteten Chips sind identisch. Zu Zeiten der seligen S3-Virge-Chips war die Mystique neben der Millennium das Spitzenprodukt, was man heute im 3D-Bereich nicht mehr behaupten kann. Selbst eine ausgereifte Software kann aus dem MGA-Chip keine der Konkurrenz vergleichbaren Leistungswerte herausholen. Aus diesem Grund bietet Matrox ab Oktober auch die m3D an, um die weiterhin tadellose 2D-Leistung der Mystique mit verbesserter 3D-Leistung und vor allem –Features aufzuwerten. Eine weitere Upgrade-Möglichkeit besteht durch den Einbau der Rainbow Runner, die zahlreiche Video-Features auf ihrer Fähigkeitenliste hat, mit 499,- DM trotz Preissenkung aber auch nicht gerade für das Taschengeld der laufenden Woche den Besitzer wechselt.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	befriedigend
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**

Number Nine Revolution 3D



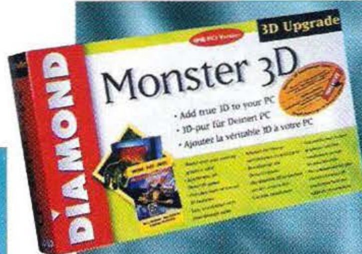
Die Revolution 3D von Number Nine vertraut auf den hauseigenen Ticket to Ride-Grafikchip und ist mit 8 MB WRAM speichertechnisch großzügig ausgestattet. Wem dieser Speicherhappen eine Nummer zu groß ist, kann für 499,- DM auch eine 4 MB dimensionierte Ausstattung käuflich erwerben. Die Revolution ist für eine reine Spielekarte eigentlich zu schade, da sie Features wie MPEG 2-Beschleunigung, hohe 2D/3D-Auflösungen und eine der Millennium vergleichbare Speicheraufrüstung auf ihrer Liste stehen hat. Die damit erzielbaren Leistungswerte schickt die Karte im 3D-Bereich und bei DOS-Spielen eher auf die hinteren Ränge, während der 2D-Bereich besser zu überzeugen weiß. Mit den Beilagen will Number Nine eher die Software-Interessenten ansprechen, Spiele werden definitiv nicht im Bundle enthalten sein. Die 5-Jahres-Garantie bewahrt den Kunden immerhin vor nervigen Kundendienst-Erlebnissen.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**

Add-On-Karten

Diamond Monster 3D







Mittlerweile altbewährt, aber durch das aktualisierte Spielebundle und den qualitativ hochwertigeren Kabeladapter weiterhin gut: die Monster von Diamond. Sie steht mittlerweile als Inbegriff für 3Dfx, obwohl es mit der Orchid Righteous (nicht im Test, da die Firma reorganisiert wird), der Maxi Gamer von Guillemot oder der miroHighscore 3D weitere Karten mit dem gleichen Chipsatz gibt. Die Treiber der Monster darf man getrost als ausgereift bezeichnen, was gerade im Kartenbereich mehr als wichtig ist. Auf der Habenseite stehen weiterhin ein vernünftiges Spielepaket und 5 Jahre Garantie. Im Leistungssektor ist die Add-on-Karte im absoluten Spitzenfeld zu finden, auch wenn bei 800x600 vorerst das Ende der Auflösungs-Fahnenstange erreicht ist. Unschlagbar sind die Voodoo Graphics-Chips momentan bei der direkten Spieleunterstützung: Die nächsten Monate werden eine Flut von Spielekartons mit schickem 3Dfx-Logo in die Läden spülen, weshalb die Monster 3D auch verdient den HardwareXtra Award erhält.

Ausstattung:	**sehr gut**
3D-Features:	**sehr gut**
Performance:	**sehr gut**
Gesamturteil:	**sehr gut**

2D/3D - Kombikarten

Hersteller	**ATI**	**Diamond**	**Elsa**	**Hercules**	**Jazz**	**Matrox**
Modell	**Xpert@Play**	**Viper V330**	**Victory Erazor**	**Stingray 128/3D**	**Adrenaline Rush**	**Mystique 220**
Info-Telefon	**089-4609070**	**08151-266-0**	**0241-60654-12**	**089-898905-73**	**02405-4444500 (Vobis)**	**089-61447-40**
Preis	**499,- DM**	**399,- DM**	**379,- DM**	**499,- DM**	**435,- DM**	**339,- DM**
Ausstattung						
2D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	nVidia Riva 128	nVidia Riva 128	ProMotion AT3D	ProMotion AT3D	MGA-1164SG
3D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	nVidia Riva 128	nVidia Riva 128	Voodoo Rush	Voodoo Rush	MGA-1164SG
RAM (erweiterbar auf)	4 MB SGRAM (8)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	8 MB EDO	6 MB EDO	4 MB SGRAM (8)
RAMDAC-Takt	230 MHz	230 MHz	230 MHz	180 MHz	190 Mhz	220 MHz
VESA-Version	Version 2.0	Version 2.0	Version 2.0	Version 2.0	Version 2.0	Version 2.0
Unterstützte 3D-APIs	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
Treiber-Version	Version 4.30812i	Version 1.0	Version 1.1	Version 1.04	Version 1.04	Version 3.7
Hardware-Besonderheiten	PT, TV-Out, MPEG 2-Beschleunigung	TV-Out, Tuner optional	PT, TV-Out, Video-In opt.	TV-Out optional	TV-Out optional	-
Spieleausstattung (Vollvers.)	F 1, Terracide, WIRL	iF-22, Moto Racer, MDK	nur Spieledemos	Pandemonium, F1	Turok, MW 2, Interstate	Moto Racer
Softwareausstattung	-	MGI PhotoSuite SE	MPEG-Player	MPEG-Player	MPEG-Player	Power Goo, SoftPeg
Garantiezeit	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre
3D-Features (nach 3D-Winbench®)						
Fog Vertex	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Fog Table	nein	nein	nein	ja	ja	nein
Specular Highlights	ja	ja	ja	ja	ja	m.D.
Color Key Transparenz	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Bilineares Filtering	ja	ja	ja	ja	ja	nein
MIP-Mapping	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Dithering	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Perspektivenkorrektur	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Fog Vertex + Color Key	ja	ja	ja	m.D.	m.D.	ja
Fog Vertex + Alpha	ja	ja	ja	m.D.	m.D.	nein
Sonstige Features	GS, ZB, AA	GS, ZB, AA	GS, ZB, AA	GS, ZB, AA	GS, ZB, AA	-
Pixelfüllrate P100/P233	26/29	40/42	38/40	17/20	20/20	13/13
Polygondurchsatz P100/P233	225/284	364/568	348/543	211/356	198/305	155/210
Auflösungen (3D) mit maximalen Farbtiefen und Bildwiederholraten						
640x480	32 Bit, 200Hz	32 Bit, 200Hz	32 Bit, 200 Hz	16 Bit, 120 Hz	16 Bit, 120Hz	32 Bit, 200 Hz
800x600	32 Bit, 200Hz	16 Bit, 200 Hz	16 Bit, 200 Hz	16 Bit, 85 Hz	16 Bit, 85Hz	32 Bit, 200 Hz
1024x768	16 Bit, 150 Hz (4 MB)			-	-	16 Bit, 140Hz
1152x864	32 Bit, 120 Hz (8 MB)	-	-	-	-	16 Bit, 120 Hz
1280x1024	32 Bit, 100 Hz (8MB)	-	-	-	-	-

PT: Prototyp, D3D: Direct3D,
MW 2: Mechwarrior 2, D2: Descent 2, TR:Tomb Roider
md.: mangelnde Darstellung, GS: Gouroud Shading, ZB: Z-Buffering, AA: Anti Aliasing





Guillemot Maxi Gamer 3Dfx

Auch Guillemot vertraut auf den Voodoo Graphics und liegt deshalb hinsichlich der Leistungswerte mit im Spitzenfeld bei den Add-on- und Kombikarten. Das Board hat zwei 3Dfx-Chips, die sich als Spezialisten für Texturen und Bildspeicherung bzw. Z-Buffering betätigen. Damit keine Warteschlangen durch das parallele Arbeiten der Chips entstehen, greifen diese auf getrennte Speicherbänke zurück. Wirkliche Unterschiede zur Monster sind hauptsächlich im Ausstattungs- und Servicebereich zu finden. Mit lediglich einem gebundelten Spiel und einem Jahr Garantie bietet die Maxi Gamer von Guillemot hier nur Minimalkost im Vergleich zur Diamond-Konkurrenz – da sich die Karten in der Performance und den Features ähneln, wird dieser Wettbewerb wohl über den Preis geführt. Lobenswert ist das Online-Handbuch, das sich gegenüber der Minimal-Papierversion der Monster profilieren kann. Die Aussagen über die direkte Spieleunterstützung des Chipsatzes gelten analog zu unserem Testsieger auch für die Guillemot-Karte. Wer Titel wie NHL 98 oder Shadows of the Empire in voller Grafikpracht genießen will, ist im Moment bei einer Voodoo Graphics-Karte am besten aufgehoben.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Add-On-Karten

Hersteller	**Number Nine**	**Diamond**	**Guillemot**	**Matrox**	**miroMedia**	**VideoLogic**
Modell	**Revolution 3D**	**Monster 3D**	**Maxi Gamer 3Dfx**	**m3D**	**Highscore 3D**	**Apocalypse 3Dx**
Info-Telefon	**089-614491-13**	**08151-266-0**	**0211-338000**	**089-61447-40**	**0531-2213110**	**06103-93-4714**
Preis	**799,- DM**	**350,- DM**	**359,- DM**	**249,- DM**	**330,- DM**	**339,- DM**
Ausstattung						
2D-Grafik-Chip	Ticket to Ride	-	-	-	-	-
3D-Grafik-Chip	Ticket to Ride	Voodoo Graphics	Voodoo Graphics	NEC PowerVR PCX2	Voodoo Graphics	NEC PowerVR PCX2
RAM (erweiterbar auf)	8 MB WRAM (16)	4 MB EDD (-)	4 MB EDD (-)	4 MB SDRAM (-)	6 MB EDD (-)	4 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	220 Mhz	-	-	-	-	-
VESA-Version	Version 2.0	-	-	-	-	-
Unterstützte 3D-APIs	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL, Glide	D3D, OpenGL, Glide	D3D, PowerSGL	D3D, OpenGL, Glide	D3D, PowerSGL
Treiber-Version	Version 1.27	Version 1.08	Version 3.0	Alpha-Treiber	Version 1.01	Version 4.0
Hardware-Besonderheiten	MPEG 2-Beschleunigung	Pass-Through-Kabel zur Grafikkarte	Pass-Through-Kabel zur Grafikkarte	PT, kein Verbindungskabel nötig	PT, Pass-Through-Kabel nötig	kein Verbindungskabel notwendig
Spieleausstattung (Vollvers.)	-	F 1, D2, MW 2, Hyperblade	POD	Ultimate Race, MDK	-	MW 2, Ultimate Race, Wipeout, TR, Terracide
Softwareausstattung	Internet Expl., Star Trek Saver	-	-	-	-	-
Garantiezeit	5 Jahre	5 Jahre	1 Jahr	3 Jahre	2 Jahre	5 Jahre
Fog Vertex	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Fog Table	nein	ja	ja	nein	ja	nein
Specular Highlights	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Color Key Transparenz	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bilineares Filtering	ja	ja	ja	ja	ja	ja
MIP-Mapping	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Dithering	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Perspektivenkorrektur	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Fog Vertex + Color Key	ja	m.D.	ja	nein	ja	nein
Fog Vertex + Alpha	ja	m.D.	ja	nein	ja	nein
Sonstige Features	GS, ZB, AA	GS, ZB, AA	GS, ZB, AA	GS, AA	GS, ZB, AA	GS, AA
Pixelfüllrate P100/P233	14/16	28/28	28/28	24/31	20/20	26/30
Polygondurchsatz P100/P233	245/412	226/522	220/447	keine Messung	221/372	195/350
Auflösungen (3D) mit maximalen Farbtiefen und Bildwiederholraten						
640x480	32 Bit, 150Hz	16 Bit, 120 Hz	16 Bit, 120 Hz	32 Bit, -	16 Bit, 120Hz	32 Bit, -
800x600	32 Bit, 150Hz	16 Bit, 85 Hz	16 Bit, 85 Hz	32 Bit, -	16 Bit, 85 Hz	32 Bit, -
1024x768	32 Bit, 142 Hz	-	-	16 Bit, 140Hz	-	16 Bit, -
1152x864	32 Bit, 112 Hz	-	-	-	-	-
1280x1024	16 Bit, 107 Hz	-	-	-	-	-

PT: Prototyp, D3D: Direct3D,
MW 2: Mechwarrior 2, D2: Descent 2, TR:Tomb Raider
m.d.: mangelnde Darstellung, GS: Gouraud Shading, ZB: Z-Buffering, AA:Anti Aliasing





Matrox m3D

Als erste Spiele-Redaktion konnten wir uns vorab von der Leistungsfähigkeit des neuen 3D-Beschleunigers von Matrox überzeugen. Die m3D ist wie die Apocalypse 3Dx mit dem NEC-Chip PowerVR PCXC2 ausgestattet und deshalb zu allen PowerVR-optimierten Spielen kompatibel. Die im Vergleich zur Konkurrenz miniaturisierte Steckkarte benötigt keine Kabelverbindung zum 2D-Adapter, sondern greift über Busmastering auf seinen Arbeitskollegen zu. Matrox hofft natürlich, daß sich möglichst viele Mystique- oder Millenium-Besitzer die m3D auf das Motherboard schrauben, selbstverständlich arbeitet sie aber auch mit jeder anderen Karte zusammen. Gespannt darf man sein, wie die übrigen Hersteller auf den Kampfpreis des Add-on-Boards reagieren werden. Im Leistungsbereich sind zum jetzigen Zeitpunkt noch kaum Aussagen möglich, da sich der verfügbare Treiber noch im Alpha-Stadium befindet. Auch die direkte Unterstützung des PowerVR-Chips durch entsprechende Spezialversionen der Spiele kann momentan noch nicht beurteilt werden.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut*

*Wertung unter Vorbehalt, siehe Fazit





miroMEDIA Highscore 3D

Obwohl sich miro momentan im Umbruch befindet, kommt mit der Highscore 3D im Oktober eine wirkliche Innovation auf den Markt. Als erste Grafikkarte mit Voodoo Graphics Chipsatz hat sie 6 MB RAM, wobei 4 MB für Texturen bereitstehen. Hiermit können zukünftige 3D-Kracher mit höherem Texturenhunger (wie die Fortsetzung eines bekannten Spiels von id-Software) problemlos befriedigt werden. Ein TV-Ausgang ist ebenfalls ein ungewöhnliches Feature für eine Add-on-Karte und läßt Spiele auf dem heimischen Fernseher in voller Blüte erstrahlen. Mit der Flut an 3Dfx-optimierten Titeln zum Weihnachtsgeschäft stimmt auch die Spieleunterstützung. Im Vergleich zum Monster-Kollegen fällt die Spieleausstattung sowie die Garantiezeit jedoch relativ mager aus. Eine abschließende Bewertung ist nicht möglich, da der Redaktion noch kein endgültiger Treiber vorlag - die schwachen Direct3D-Test-Werte sind wahrscheinlich auf diesen Umstand zurückzuführen.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut*

*Wertung unter Vorbehalt, siehe Fazit





VideoLogic Apocalypse 3Dx

Aus dem Hause VideoLogic kommt ebenfalls eine Karte mit NECs PowerVR-Chip. Die unscheinbare Steckkarte hat im Gegensatz zu Boards mit Voodoo Graphics Chipsatz keinen Z-Buffer und unterhält sich über Busmastering sowie Direct3D mit dem 2D-Pendant. Die volle Leistungsfähigkeit der Apocalypse zeigt sich erst bei Rechnern mit flottem Hauptprozessor, der im Vergleich zu den Voodoo-Konkurrenten bei der 3D-Renderarbeit noch stärker in die Pflicht genommen wird. Als Ausgleich läßt sich mit dem Chipsatz aber auch eine Auflösung bis zu 1024x768 realisieren. Das dicke Spielepaket umfaßt Spezialversionen bekannter Actionspiele, die grafisch teilweise aufwendiger aussehen als die 3Dfx-optimierten Versionen. Dafür ist die Ankündigungsliste für Voodoo-Spiele momentan wesentlich beeindruckender als die der PowerVR-Games. Als vorbildlich ist die Garantiezeit von 5 Jahren sowie der Spiele-Lieferumfang zu bezeichnen. Die Leistungswerte im 3D-Winbench sind mit Vorsicht zu genießen, da die Fähigkeiten der Karte nicht korrekt abgefragt werden – eine neue Winbench-Version ist jedoch schon im Beta-Stadium.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Fazit

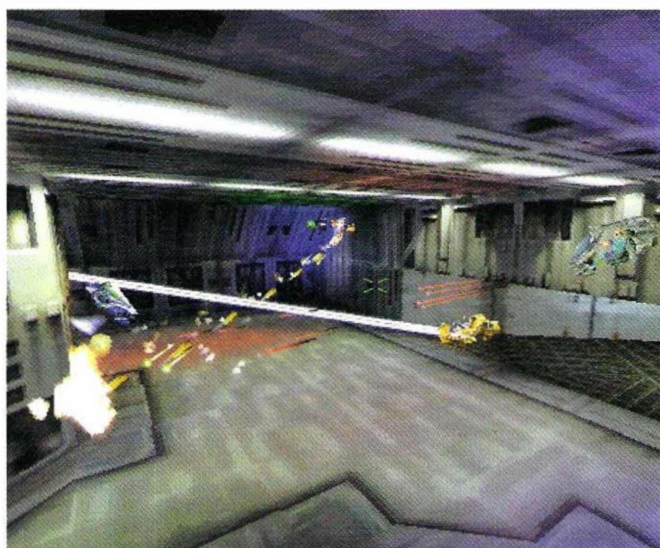
Die Frage für den passionierten Spieler lautet schlicht: Gibt es die optimale 3D-Grafikkarte? Eine Antwort läßt sich jedoch nur für einen bestimmten Zeitraum finden. Momentan und in den nächsten zwei bis drei Monaten sieht es jedenfalls so aus, daß 3Dfx-optimierte Spieletitel einen großen Kuchen am Verkaufsgeschäft ausmachen werden. Wer eine leistungsfähige 2D-Karte sein eigen nennt und sich heftig nach 3D-Welten sehnt, liegt bei einer Add-on-Karte, die mit Voodoo Graphics Chipsatz ausgestattet ist, in bezug auf Spieleunterstützung zum jetzigen Zeitpunkt richtig. Die Karten werden jedoch neu gemischt, wenn Sie Ihre Grafikkarten-Ausstattung einer Generalüberholung unterziehen wollen und in absehbarer Zeit reine oder zumindest ansehnliche Direct3D-Titel den Weg in die Verkaufsregale finden. Sobald neue 3D-Karten erhältlich sind, werden wir diese selbstverständlich in einem erneuten Vergleichstest auf Herz und Nieren prüfen. Die Gesamtwertungen der Xpert von ATI, der Victory Erazor von Elsa, der m3D von Matrox sowie der Highscore 3D von miro sind im übrigen aufgrund des Prototypen-Charakters noch mit Sternchen versehen – die Benotung der Karten erfolgte also unter Vorbehalt.



Forsaken – Teil 1: Hintergrund

Verlorene Welt

Außergewöhnliche Spieler erfordern eine außergewöhnliche Berichterstattung. Forsaken ist so ein Fall: Mit diesem faszinierenden Spiel will Acclaim endlich das Image eines Entwicklers von Konsolentiteln ablegen und dem PC-Markt zeigen, was Sache ist. Die grafisch brillante und spielerisch vielversprechende Action-Sensation reicht locker an die Maßstäbe heran, die wir aus den Spielhallen kennen. Forsaken hat die PC Games-Redaktion so beeindruckt, daß wir Sie in einem mehrteiligen Special über alle wichtigen Punkte ausführlich informieren wollen.



Hier kommt es gerade zum großen Showdown zwischen den futuristischen Schatzsuchern, die sich mit allen verfügbaren Waffen beharken.

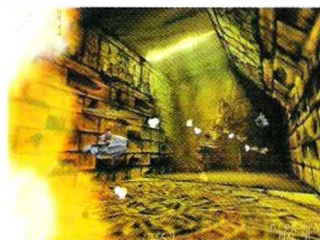
Schon die erste, über Netzwerk spielbare Demo von Forsaken sorgte für ungläubiges Staunen: In einer an Descent erinnernden 3D-Umgebung spielte sich ein wahres Feuerwerk an optischen Spezialeffekten ab, das seinesgleichen sucht. Auch die kinderleichte Steuerung und der erste spielbare Level machten schnell klar: Hier bahnt sich ein echtes Highlight im Action-Genre an. Im ersten Teil unseres Specials informieren wir Sie über die Hintergründe des Spiels; Sie erfahren, warum Sie sich überhaupt durch die imposanten Levels ballern müssen, wer Ihre Kontrahenten sind und warum 40 Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände so viel Spaß machen können.

Die Katastrophe

Forsaken spielt über 200 Jahre in unserer Zukunft. Die Menschheit hat den Weltraum erobert und sich mit etlichen Raumstationen, Killersatelliten und Raumfestungen gegen Angriffe von außen hervorragend abgesichert. Dummerweise kommt die Katastrophe aber von einer ganz anderen Seite. Fleißige Wissenschaftler forschen so vehement im subatomaren Bereich, daß sie irgendwann die Struktur von Materie manipulieren können. Der Stein der Weisen scheint gefunden, doch lösen die Forscher versehentlich eine Fusions-Reaktion von unermeßlichem Ausmaß aus. Die Erde liegt in Trümmern, entvölkert, verwüstet. Die Hohen Senatoren der Imperialen Theokraten, die Regierung der Galaxis, untersuchen den Vorfall, erklären das Sonnensystem kurzerhand zur verbotenen Zone und lassen es von Kampfrobotern bewachen. Das hält verwegene Abenteurer natürlich nicht davon ab, den Planeten trotzdem anzufliegen und nach wertvoller Beute zu suchen. Sie übernehmen die Rolle eines dieser Söldner, der sich in den Trümmern reiche Schätze verspricht.

16 Halsabschneider

In Forsaken wählen Sie sich einen der 16 Charaktere, die zur Erde fliegen. Die anderen 15 sind dann Ihre Kontrahenten, die natürlich mit Waffengewalt verhindern wollen, daß Sie auch nur ein popeliges Stück Hi-Tech mitnehmen. Diese 16 skurrilen Figuren sind aber nicht Staffage, sondern zeichnen sich im Spiel durch ein ihrem Wesenszug entsprechendes Verhalten aus. Wir stellen Ihnen die 16 Hasardeure in einem gesonderten Kasten ausührlich vor. Anhand ihrer ausgeflippten Fluggeräte sind sie schon von weitem zu erkennen, so daß sich der Spieler darauf einstellen kann, was ihn erwartet, obwohl die Waffensysteme für alle Spieler gleich sind. Neue Geschütze, Munition und Upgrades für Antrieb, Schutzschirme und dergleichen schweben in den weitverzweigten 3D-Labyrinthen umher – wer zuerst kommt, ballert zuerst.



Gleich droht das Ende einer Dienstfahrt: Die Raketensalven sind auch mit vollen Schutzschirmen nur kurzfristig zu ertragen.



Die 16 Halsabschneider raufen sich in Forsaken um die verbliebenen Schätze der verbotenen Erde. Einen dieser Gauner spielen Sie.

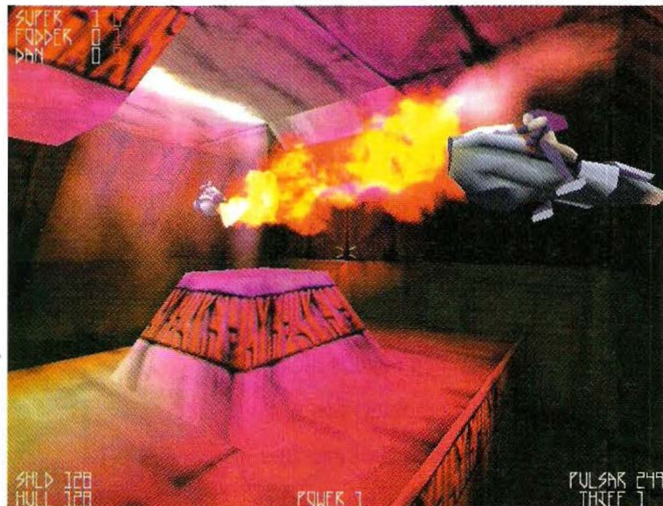
Vorschau

Teil 1 (12/97):	**Hintergrund**
Teil 2 (01/98):	**Grafik**
Teil 3 (02/98):	**Gameplay**
Teil 4 (03/98):	**Entwicklung**
Teil 5 (04/98):	**Multiployer**

Feuer frei!

Geschossen wird auf einfachstem Niveau mit altbekannten Maschinengewehren, doch finden sich schnell neue Waffen, die spektakulär aussehende Energieblitze oder ähnlich verheerende Strahlen verschießen. Die meisten Kanonen lassen sich in mehreren Stufen ausbauen, um noch mehr Vernichtungskraft zu produzieren. Ein Laser beispielsweise wird durch längeren Druck auf die Feuertaste für mehr Leistung aufgeladen, andere Waffen haben einen hohen Streufaktor, und mit geschickt plazierten Minen können Sie die Gegner in Fallen locken. Ungelenkte und zielsuchende Raketen aller Art und Größe sorgen für zusätzliche Abwechslung und Energiekanister für die Schutzschirme für willkommene Entlastung. Trotz allem soll Forsaken kein hirnloses Ballerspiel werden, sondern dank des ausgetüftelten Leveldesigns auch einige Puzzles mehr als etwa Descent enthalten. Darauf werden wir im dritten Teil unseres Specials genauer eingehen; nächsten Monat erfahren Sie alles Wissenswerte über die faszinierende Grafik des von der Acclaim-Tochter Probe entwickelten Actionspiels.

Florian Stangl ■



Der Flammenwerfer ist nicht nur grafisch imposant, sondern auch höchst effizient, wenn es zum Nahkampf kommt.

Die Charaktere



Cuvel Clork: Ein kleiner Gauner, der sich aber für extrem intelligent hält. Seine Arroganz ist seine größte Schwäche.



L.A. Jay: Ihm ist egal, was er macht – Hauptsache, es sieht cool aus. Nicht gerade einer der aggressivsten Typen.



Nin Soo Sun: Trat als Messerwerferin im Zirkus auf, bis sie einst das Publikum als Zielscheibe mißbrauchte. Sucht altertümliche Schätze.



Cerbero: Ein gnadenloser Kopfgeldjäger, der dank der modernen Medizin mehr Cyborg als Mensch ist. Ein zäher Brocken.



Dr. Nephente: Tagsüber ein Psychiater, nachts ein mordender Transvestit. Nach neun Jahren Anstalt fälschlicherweise als geheilt entlassen.



Earl Sleek: Ein erfahrener Hehler, Dealer und Zuhälter. Die Suche nach den kostbaren Schätzen verbotener Planeten ist sein neues Lieblings-Hobby.



Lokasenna: Ein weiblicher Cyborg, der nur dank des künstlichen Körpers überleben kann. Sie verarbeitet ihren Frust durch Waffengewalt.



Nubia: Eine leidenschaftliche Killerin, die sich neben bewaffneten Raubüberfällen noch zusätzlich mit Computer-Kriminalität beschäftigt.



Jo: Ein Computerfreak, der es vor allem auf Technik abgesehen hat. Er benützt deshalb lieber sein kluges Köpfchen als den Feuerknopf.



Ex-Cop: Nachdem er neben einer Horde Gangster auch drei seiner Kollegen erschoß, wurde der Gesetzeshüter zum fanatischen Massenmörder.



Septre: Durch eine verunstaltende Krankheit zum Außenseiter geworden, rächt er sich mit brutaler Gewalt an der Gesellschaft.



Rex Hardy: Ein Trucker von echtem Schrot und Korn. Gewalttätig, meist betrunken und etwas langsam mit dem Kopf.



Mephistofun: Ein eiskalter Kampfroboter, der sich nicht deaktivieren lassen wollte und seitdem jegliches menschliche Leben jagt.



HK-5: Ein Kampfgleiter, der zuviel Künstliche Intelligenz erhielt und seitdem unterentwickelte Lebensformen ausrotten will.



Foetoid: Nur körperlich ein Fötus, denn sein Gehirn von riesigen Ausmaßen produziert ein sadistisches Genie ohne jede Form von Humanität.



Beard: Ein echter Biker und Headbanger, der seinen toten Kumpel McCoy auf dem Beifahrersitz stets bei sich hat.

„Sie nahm das Telefon, streckte die Hand nach den Tasten aus und ließ das Gerät wieder sinken. Sie starrte ein paar Sekunden lang darauf, nahm den Hörer nochmals, begann zu wählen und legte abermals auf." So stellen sich Fans vor, wie ihr als harte Abenteuerin bekanntes Idol weiche Knie bekommt, wenn es um ein Date mit ihrem Traummann geht. An den vielen Bildern auf diesen Seiten nicht schwer zu erkennen: Hier geht's um Lara Croft. Diese Kurzgeschichte, eigentlich nicht mehr als ein paar Zeilen, ist eine von vielen, die sich treue Bewunderer ausgedacht haben – sicher ein einmaliges Phänomen für ein Computerspiel.
Die Karriere Laras ist steil: Als Computerspiel hat Tomb Raider so ziemlich alle Auszeichnun-

Phänomen Lara Croft

Kult-Figur

Während wir gespannt auf Tomb Raider 2 warten, mausert sich Lara Croft zum multimedialen Allround-Star. Der Kult wächst ständig weiter.

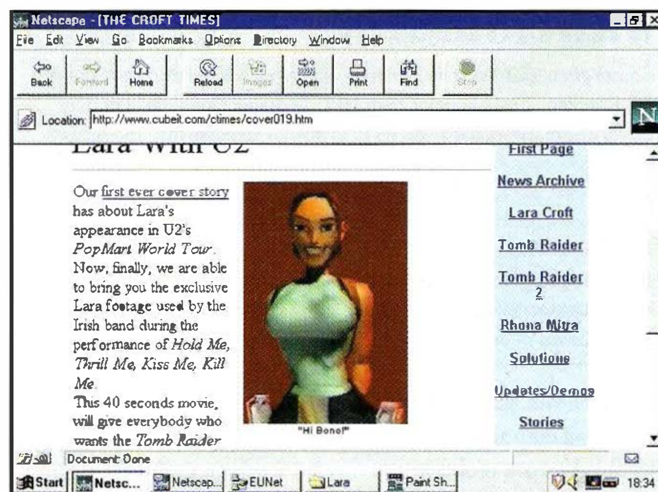
gen eingeheimst, die die Branche zu vergeben hat. Lara schmückte die Bühne der U2-Tournee und das Titelblatt des englischen Lifestyle-Magazins The Face, und sie verursachte auch sonst einen wahren Sturm im Blätterwald. Von kleinen Provinzzeitungen bis zum neuen Männermagazin GQ reicht die Liste der Hefte, denen die virtuelle Schönheit Berichte wert war. Das eindrücklichste, aber auch peinlichste Zeichen ihrer Popularität ist vielleicht, daß plötzlich auch Kollegen, die bisher nicht nur mit Computerspielen wenig am Hut, sondern auch Tomb Raider offensichtlich nie in Händen hatten, über den Star berichteten. Die Kölner Illustrierte schrieb über den angeblichen Einsatz der 3D-Technik von Quake in Tomb Raider, und wenn GQ von Lara als „Sexbombe" redet, die in „Rambo-Manier" kämpft, zeugt das entweder von einem reichlich prüden Sex-Verständnis und einem zahmen Rambo-Bild oder von einer zweifelhaften Lara-Kenntnis. Denn ihre Poplularität läßt sich eben nicht, wie es das Männermagazin tut, auf ein schlichtes „Sex sells" reduzieren.

„Das Unerreichbare ist immer das Begehrenswerteste."
Toby Gard, Schöpfer von Lara

Zum einen: Wenn Tomb Raider nicht ein faszinierendes Spiel mit brillanter Technik gewesen wäre, hätte Lara ein Dornröschen-Dasein gefristet, anstatt zur



Kultfigur zu werden. Zum anderen: Die enorme Anziehungskraft der Hauptdarstellerin liegt gerade darin, daß Lara kein Polygonpüppchen ist, sondern auch Charakter hat. Lara darf Bein zeigen, aber ihre Schöpfer haben nicht wie bei Wet, Bazooka Sue und Konsorten Oberweite an Stelle von Tiefgang gesetzt, so daß nicht blankes Fleisch jegliche subtile Faszination zunichte macht. Gerade darin unterscheidet sie sich von der Masse der bisherigen Computerspiele-Cover-Girls, die meist anzeigenverschönernd auf die Hormondrüse wirken sollen. Ebenso schnell in Vergessenheit gerieten die diversen Versuche, unterdurchschnittlichen Spielen eine leichtbekleidete Amazone mit Ameisenhirn mitzugeben, um über spielerische Tristesse hinwegzutrösten. Auch den obligatorischen Prügeldamen in Kampfsportspielen fehlt es am nötigen Charakter. An LucasArts' Vollgas ließ sich dann vielleicht ein klein wenig erahnen, daß Computerspieler eher auf interessante Frauen stehen denn auf Binär-Barbies: Biker Bens Gefährtin Mo wurde gebührend Respekt gezollt – obwohl sie nicht vom Spieler gesteuert werden konnte. Ob es daran lag, daß bei der Konkurrenz mit Roberta Williams eine Frau die Chefin ist, wissen wir nicht. Doch immerhin wagte Sierra, Frauen als Hauptakteure einzusetzen. Egal ob Larry, Urban Runner oder Gabriel Knight – immer wieder



Während Bono von U2 „Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me" sang, war Laras überlebensgroßes Bild zu sehen.

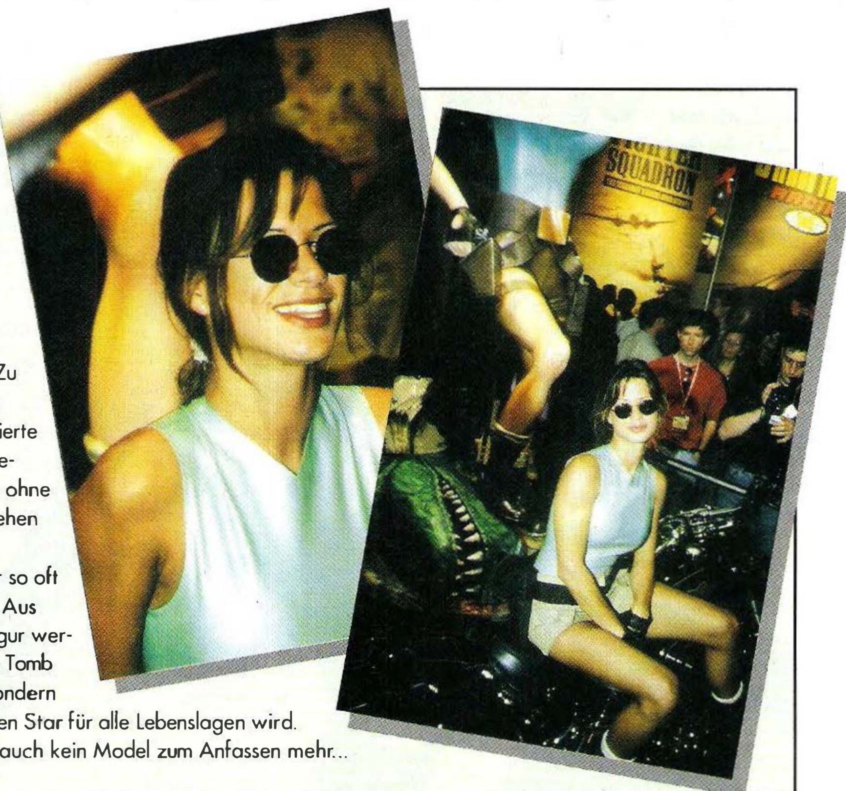
wurden auch weibliche Wesen vom Spieler verkörpert. Bei diesen Titeln allerdings „nur" zeitweise, als Partnerin des männlichen Protagonisten. Erst bei Phantasmagoria schlüpften Tausende männlicher Spieler für die Dauer der gesamten Story in die Haut einer Frau – die etwas blasse Charakterisierung von Adrian dürfte neben der spielerischen Durchschnittlichkeit des Produkts der Grund dafür gewesen sein, daß diese sich nicht einprägte. Letztes Jahr dann war die Zeit reif – Alarmstufe Rot ließ sicher nicht nur zufällig schon mal die Einzelkämpferin Tanya nabelfrei über den Schirm flimmern, und Tomb Raider machte Lara zum Star. Die Traumfigur in knallengen

> **„Das Spiel selbst ist immer das Wichtigste. Eine gute Hauptfigur ist nützlich, um es zum Leben zu erwecken."**
> Toby Gard, Schöpfer von Lara

Lara lebt

Lara Croft ist seit einiger Zeit nicht mehr nur eine Heldin aus Bits und Bytes, sondern zur Freude vieler Laristen auch eine Person aus Fleisch und Blut. Das erste Lara-Model, Nathalie Cook, wurde von Eidos ausrangiert und – wegen größerer Ähnlichkeit mit dem Polygonvorbild – durch Rhona Mitra ersetzt. Die 1976 geborene Engländerin wird seither nicht nur in der Presse herumgereicht und als Kandidatin für den Lara-Film gehandelt – auch ihr Privatleben wurde aufs genaueste durchforstet. Zu ihrem Verdruß kam damit auch eine alte Geschichte wieder hoch: Vor einiger Zeit posierte sie recht freizügig für das britische Boulevard-Blatt „The Sun" – wo man auch ohne Nacktheits-Cheat viel von „Lara" sehen konnte.

Künftig darf Rhona nicht mehr so oft für Eidos als Lara auftreten: Aus dieser soll eine virtuelle Figur werden, die nicht nur in den Tomb Raider-Games auftritt, sondern zum künstlich erschaffenen Star für alle Lebenslagen wird. Dann braucht man eben auch kein Model zum Anfassen mehr...



Multimedial

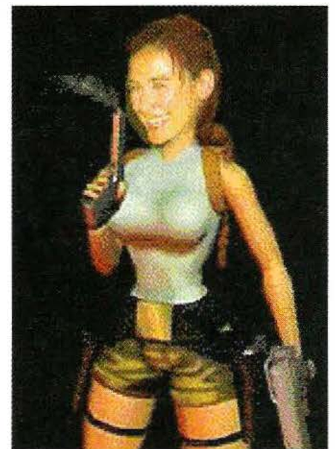
So bekommt das Wort Multimedia eine neue Bedeutung: Lara auf allen Kanälen. Eine CD unter dem Titel „Beautiful Days" steht in den Startlöchern, produziert von Ex-Eurythmic Dave Stewart und gesungen von Rhona. Ein Amateurfilm ist als Projekt an einer Filmhochschule in Arbeit, ein Kinofilm soll angeblich in Planung sein – und die Spekulationen überschlagen sich: Rhona als Hauptdarstellerin – oder doch Demi Moore? Fakt ist: Ob es einen Film geben wird, steht noch nicht endgültig fest. Entsprechend ist auch noch nicht über die eventuelle Hauptdarstellerin entschieden. Dafür gibt's schon jetzt Lara-Croft-Comic-Strips in der Zelluloid-Postille Cinema.

Klamotten war aber nur ein Faktor, mit dem sich Lara die Herzen der Fans eroberte. Ebenso wichtig war, daß Lara durchaus als stark, aber auch als Frau mit Ecken und Kanten gezeichnet wurde. Daß sie nicht nur wegen ihres Aussehens zur Ikone avancierte, erkannten dann auch im Juni The Face und im Juli die Süddeutsche Zeitung – beide zogen frappierend ähnliche Vergleiche mit Yodos Weisheit und Pam Andersons Figur. Sicher keine Gedanken-übertragung, sondern ein Zeichen, daß die Pressearbeit bei Eidos perfekt funktioniert. Diese deckt jeden Journalisten so lange mit Berichten der Kollegen ein, bis er meint, mega-out zu sein, wenn er nicht über Lara berichtet. Und damit dies auch so bleibt, wurde von dem Hersteller gerade ein Kunstwettbewerb ausgeschrieben, der natürlich Lovely Lara zum Thema hat. Die bisher höchste Ehrung wurde der eigenwilligen Abenteuerin wohl vom weltbekannten US-Nachrichtenblatt „Time Magazine" zuteil: In der Hitliste der einflußreichsten Persönlichkeiten des Cyber-Space landete sie auf Platz 47.

Die Geister, die ich rief...

Die Zählebigkeit von Gerüchten macht aber auch vor Lara Croft nicht halt. Schon seit Erscheinen des Spiels kursiert eine Meldung – möglicherweise aus Publicity-Gründen gezielt von den Entwicklern Tomb Raider gestreut – über einen „Nacktheits-Cheat". Eine komplizierte Bewegungsfolge soll demnach dazu führen, daß Lara alle Hüllen fallen läßt und nudistisch ihre Abenteuer besteht. Nachdem die Nichtexistenz dieses Cheats inzwischen erwiesen sein dürfte, wurden einige Fans zudringlich, legten selbst Hand an und rissen Lara die digitalen Kleider vom Leib. Ein Patch, der die Heldin im Spiel auszieht, kursiert ebenso im Netz wie nachbearbeitete Screenshots aus dem Spiel. Eidos freut sich wenig über die elektronische Vergewaltigung der Heldin. Kein Wunder: In der Schmuddel-Ecke will man das Spiel nicht sehen. Ein Großteil der Fans teilt diese Ansicht: Die meisten Web-Sites zur Verehrung Laras sind von bekennenden Gegnern dieser Fakes. Ein weiteres Zeichen dafür, daß Laras Fans eben gerade keinen Playboy-Ersatz wollen.

Andreas Lober ■



Übernimmt Demi Moore die Rolle Lara Crofts in einem Kinofilm? Fans versuchen, sich das schon einmal vorzustellen.



Duschen mit Lara? Die Knarre dürfte die Romantik etwas stören.

Im Internet sind unzählige Lara-Kunstwerke zu finden – hier ein Beispiel, wie sehr sich dabei die Ausstrahlung der Heldin verändern kann (unten).

Eidos' PR-Abteilung war nicht faul und entwarf Lara-Motive im Modemagazin-Stil (oben).

Pressestimmen

Hier eine kleine Sammlung von Zitaten, die wir über Lara Croft gefunden haben:

„Panik bei Claudia Schiffer, Naomi Campbell und den anderen Supermodels. Sie müssen gegenwärtig miterleben, wie eine Newcomerin, die erst seit einem Jahr im Geschäft ist, ihnen spielend den Rang abläuft." GQ

„Größer als Pammy, weiser als Yoda." The Face

„Sie ist selbstbewußt, sexy, intelligent, stilvoll." SZ Magazin

„Nun bekommt die echte Welt etwas originär Virtuelles zurück: Sie bekommt Lara Croft, und das ist nicht wenig – immerhin die perfekte Frau." Süddeutsche Zeitung



„Die erste PC-Heldin, die Indiana Jones aussehen läßt wie einen milchbärtigen Jungle-Hüpfer." Lespress

„Das digitale Vollweib Lara Croft ist gelenkig wie eine Gymnastiklehrerin und sieht aus wie ein Vamp: ein Busen, für den die Gesetze der Schwerkraft nicht gelten." Prinz

Interview

Gut gebrüllt, Löwe!

Peter Molyneux ist wieder da: Nach seinem Aussteig bei Bullfrog hielt sich der berühmte Spieledesigner nicht lange mit Faulenzen auf, sondern stellte rasch ein neues Entwicklerteam auf die Beine. Lionhead ist der Name seiner neuen Firma, das erste Spiel dagegen noch ohne offiziellen Titel. Dennoch konnten wir Peter während eines Interviews ein paar interessante Fakten aus der Nase ziehen.

Es gibt nur wenige Gurus unter den Spieleentwicklern und kaum einen mit einem Ruf, wie Peter Molyneux ihn hat. Nach seinem grandiosen Finale in den Diensten von Electronic Arts mit Dungeon Keeper kehrte Molyneux seiner alten Firma Bullfrog den Rücken und arbeitet wieder selbständig. Bescheiden ist er nicht geworden, aber auch nicht größenwahnsinnig. Der Meister des cleveren Spieldesigns kündigte im Rahmen der ECTS gewohnt selbstsicher sein nächstes Projekt an, dem er mit geschickt verschwiegenen Details bereits jetzt Kultstatus andichten will. Im seinem ersten Interview während der Messe verriet uns Peter Molyneux, was er mit seiner neuen Firma Lionhead (benannt nach dem Hamster von Designer Mark Webley) vorhat.

Peter, was sind Deine Pläne mit Lionhead?

Ganz einfach: Der erfolgreichste Entwickler der Welt zu werden.

Ein sehr simples Konzept. Wie soll das funktionieren?

Wir haben sehr viel Erfahrung in der Entwicklung von Spielen und wollen uns voll und ganz dem Gameplay verschreiben. Was das Gameplay betrifft, leben wir in einer sehr finsteren Zeit. Grafisch wird jedes Spiel immer toller und fotorealistischer, aber auch leerer. Ich vermisse neue Ideen und Konzepte, und das werden wir in unserem ersten Spiel ändern – nein, ich würde mit mehreren Leuten hier im Raum arge Probleme bekommen, wenn ich den Titel jetzt verraten würde!



Peter Molyneux will sich mit seiner neuen Firma Lionhead als weltbester Entwickler etablieren.

Kannst Du unseren Lesern wenigstens sagen, welches Genre es sein wird?

Es soll ein Spiel werden, das Journalisten nicht beschreiben können! So wie Dungeon Keeper, das der erste Versuch war, ein Spiel zu entwickeln, das von den verschiedensten Spielertypen beherrscht werden kann. Das kann man ganz einfach machen, wie beispielsweise das Spiel zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Oder viel komplizierter, indem man dem Spieler verschiedene Fähigkeiten zugesteht. Ich kann noch nicht viel verraten, außer daß es das Originellste wird, was ich je entworfen habe. Wir alle haben über so etwas schon sehr, sehr lange nachgedacht. Und das erste wird nicht die Grafik sein, die ist zwar wichtig, aber vorher überlegen wir uns, wie es sich spielen soll. Im Januar oder Februar wollen wir soweit sein, daß man sich hinsetzen und spielen kann, obwohl die Grafik wirklich schrecklich sein wird. Aber nur so können wir beweisen, daß dieser ziemlich komplizierte Gameplay-Mechanismus funktioniert.

Wieso bist Du überzeugt, zu wissen, wie gutes Gameplay aussieht?

Ganz einfach: 90% aller Spiele werden nicht von ihren Programmierern gespielt. Wir haben Dungeon Keeper Tausende von Stunden gespielt, daher ist es auch so gut. Wir können jetzt zehn verschiedene Konzepte für Spiele entwerfen, aber ob auch nur eines davon gut ist, merken wir erst, wenn wir es immer und immer wieder gespielt haben. Wenn wir im Januar eine erste Gameplay-Studie haben, ist das ein Jahr vor dem Release. Und in dieser Zeit spielen wir es immer wieder, bis es gut ist. Oder wir werden verrückt vor Langeweile.

Wie wichtig ist bei diesem ersten Produkt der Mehrspieler-Support?

Es wird eine ganz massive Mehrspieler-Unterstützung haben, natürlich auch über das Internet. Außerdem haben wir SVGA-Grafik mit True Color – es wird einfach toll werden!

Lionhead ist eine ganz neue Firma mit noch wenigen Angestellten. Denkst Du darüber nach, Lionhead so wie Bullfrog an einen großen Publisher zu verkaufen, wenn sich die ersten Erfolge einstellen?

Nein, sicher nicht! Ich werde unabhängig bleiben.

Peter, vielen Dank für das Gespräch.



Die bislang sechsköpfige Lionhead-Mannschaft soll auf 20 bis 25 Entwickler aufgestockt werden. Molyneux: „Ich will ein Dream Team zusammenstellen!"

F1 Racing

Der große Preis

Nach den Vorstellungen der Geschäftsleitung sollte Ubi Softs beinahe fertige Formel 1-Simulation F1 Racing längst in den Läden stehen, doch die vom Rennfieber gepackten Programmierer bestanden auf einer Verschiebung. In einem Gespräch erläutern sie ihre Gründe.

Sie haben F1-Racing auf der POD-Engine entwickelt. Werten Sie dies als Vor- oder als Nachteil?

Fabien Fumeron (Direktor und Programmierer): Der Zugriff auf die POD-Engine ist als Vorteil zu werten. Wir gingen von einer soliden Engine aus, die von uns entwickelt wurde, die erprobt war und die wir bis ins Detail kannten. Dies hat uns die Möglichkeit gegeben, uns von Anfang an auf das Wesentliche dieses Spiels zu konzentrieren: die Simulation.

Dominique Duvivier (Fahrzeugverhalten): Glücklicherweise war das Verhalten der POD-Engine bereits mit Blick auf das Projekt F1 abgestimmt worden.

Welche Elemente der Engine wurden von Ihnen geändert?

Fabien: Die 3D-Umsetzung und der dazugehörige Rechenprozeß wurden noch verbessert und schneller gemacht. So konnten wir neue visuelle Effekte einbringen. Das mechanische Modell wurde mit Hilfe von Renault-F1 überarbeitet, um optimale Realität zu erreichen.

Pascal Bancel (Display/3D): Die 3D-Grafik wurde den bei F1 bestehenden Voraussetzungen angepaßt (realistische Dekors, wesentlich mehr Polygone, ein offeneres 3D-Universum). Neue Spezialeffekte tragen zu einer sichtbaren Realität bei.

Wie sind Sie an das Problem des Fahrzeugverhaltens herangegangen?

Fabien: Das mechanische Verhalten des Fahrzeugs ist einer der wichtigen Bestandteile des Spiels; ihm wurde besondere Aufmerksamkeit geschenkt. Zwei Programmieringenieure, ein Spezialist für Mechanik und ein Ingenieur von Renault-F1, haben an seiner Konzeption mitgewirkt.

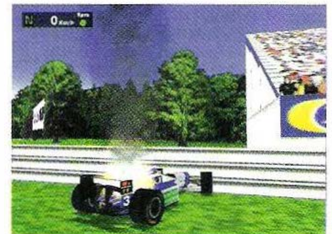
Wie steht es um die Künstliche Intelligenz?

David Broc (Künstliche Intelligenz): Die Künstliche Intelligenz der Piloten erwies sich als eine wirkliche harte Nuß in Extremsituationen, in denen die Wechselwirkung zwischen den Fahrzeugen am stärksten ist: Startphase, Massenkollisionen usw. Die KI-Engine entscheidet ständig zwischen Richtung (Einschlagwinkel) und Führung des Fahrzeugs (Brems- und Gaspedale). Die Einflüsse sind sehr zahlreich: Trassenverlauf, Fahrzeugzustand, Wettervorhersage, Reaktion aller anderen Piloten, Beurteilung von Gefahren usw. Im Augenblick ist das Ergebnis derart realistisch, daß ein Anfänger wenig Spaß an dem Spiel haben wird – wir arbeiten daran.

Wir haben die Verfahrensweisen eines jeden echten Piloten eingebaut. Einige sind schneller, andere sind bei Regen geschickter, wieder andere bremsen später, der nächste hat eine ausgefeilte Boxenstrategie, einige beachten das Fair Play, andere weniger...



Alle Personen in der Boxengasse sind animiert und erfüllen spezielle Aufgaben.



Unfallfahrer werden mit sehenswerten Grafikeffekten belohnt.



Dank fotografischer Texturen wirken die Gebäude sehr real.



Die aufwendigen Nebel- und Raucheffekte lassen erstmals erahnen, welche Anstrengungen ein Regenrennen dem Fahrer abverlangt.

In Arbeit

Das Bemühen, nicht nur ein actionreiches Rennspiel, sondern auch eine nahezu perfekte Simulation zu erstellen, nimmt bisweilen skurrile Ausmaße an. So wurde jede der 16 Rennstrecken genau untersucht, nur um jedes Gebäude zentimetergenau zu plazieren und allzu ähnliche Fahrbahntexturen zu vermeiden. Für die 11 Teams wurden jeweils eigene Reifenschäden in allen Variationen, Spoilerbrüche, Motorenschäden etc. entworfen, auch jedes Cockpit gleicht dem Original bis auf den letzten Pixel. Die Arbeiten an diesen Features sind abgeschlossen, allerdings müssen allzu realistische Bereiche des Spiels angepaßt werden: So dauert die Qualifikation eine Stunde – Echtzeit. Das originalgetreue und mitunter auch sehr spannende Training wird wohl kaum jemand auf sich nehmen, wenn keine Zeitrafferfunktion zur Verfügung steht. Im Anfänger- und Actionmodus fahren die computergesteuerten Fahrzeuge mit voller Aggressivität – da dies schnell für Frust sorgt, wird auch dies noch angepaßt. Zu guter Letzt hat die interaktive Fahrschule – ein echtes Novum – noch viele Bugs, soll aber auf jeden Fall im Spiel enthalten sein.

Verschiebung: Half-Life

Alles später, oder was?



Das Unternehmen Valve Software ist noch recht neu im Busineß, scheint aber schon mit den Großen der Branche mithalten zu wollen und zu können. Das gilt natürlich vorwiegend für die Qualität von Half-Life – aber auch, was seine Verspätungen betrifft.

Reden wir nicht lange um den heißen Brei herum: Die Veröffentlichung von Valve Softwares Half-Life wurde kurzerhand verlegt. Wie Distributor Sierra bekanntgab, soll die vielversprechende Ballerorgie nicht im November diesen Jahres, sondern im ersten Quartal 1998 erscheinen.

Gut Spiel will Weile haben

Der Hauptgrund dürfte schlicht und ergreifend sein, daß manche der geplanten Innovationen noch nicht ganz so funktionieren, wie sich das die Verantwortlichen vorstellen. Daß beispielsweise die Monster im Normalfall doch nicht so clever sind wie vom Entwickler gewünscht, haben wir schon oft erlebt. Auch wenn ids indiziertes Spiel letztes Jahr die Konkurrenz wie ein Erdbeben aufrüttelte und neue Maßstäbe setzte – von der im Vorfeld vielfach gepriesenen Monsterintelligenz war nicht viel zu spüren.



Sogar filigrane Details wie die Gitter der Lampen wurden nachgebildet.

Besser spät als schlecht

Ein solches Feintuning könnte besonders dann sinnvoll sein, wenn sich Sierra in Abwandlung eines gar nicht so alten russischen Sprichworts sagt: Wer zu früh kommt, den bestraft das Leben. Weil im Busineß-Deathmatch auch Unreal und Quake 2 gut gerüstet sind und verhexterweise der zweite Teil eines Fantasy-Shooters schon fertig ist, wird's zum Jahresende eng im Genre. Da könnte es also durchaus geschickt sein, sich aus der Schlacht um den Platz unterm Weihnachtsbaum zunächst herauszuhalten, um erst im neuen Jahr als lachender Dritter auf die Bühne zu treten. Das wäre dann genau das Gegenteil der Taktik, die bei den Echtzeit-Strategicals in diesem Herbst angewandt wurde: Nach ständigen Verschiebungen erschienen alle auf einmal. Es hatte den Anschein, als wäre die Konkurrenz in Panik verfallen, kaum daß das erste „gegnerische" Produkt vom Stapel gelassen wurde. Das war in diesem Fall schade, denn aus dem einen oder anderen Titel hätte man mit ein wenig mehr Zeit noch einiges herausholen können. Wenn dies bei Half-Life durch die Verschiebung vermieden wird und ein abgerundeteres Produkt erscheint, wenn uns so viel Gutes widerfährt, dann ist das ja auch eine Wartezeit wert. Demzufolge fällt es nicht schwer, die Verspätung zu erklären. Die Entwickler nennen uns aber ganz andere Gründe (siehe Kasten). Sollten sie denn stimmen – auf den Bill Gates-Level freuen wir uns schon.

Andreas Lober ■

Halb-Wahrheiten

Sierras amerikanische Pressestelle hat ein paar passende Erklärungen parat, warum Half-Life erst später kommt – diese wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten:

10. Wir konnten Ultima Online widerstehen, wurden aber zum Beitritt zu Oprahs Buchclub gezwungen.
9. Haben 300 Stunden unserer Entwicklungszeit damit verbracht, Schafe durch die Luft zu katapultieren.
8. Gabe und Mike haben bei Microsoft gelernt, wie man Release-Daten einhält.
7. Wir hatten Probleme, es so hinzubekommen, daß es nicht bei der Umstellung aufs Jahr 2000 abstürzt.
6. El Niño.
5. Wir mußten den Models Pferdeschwänze verpassen.
4. Wedge hat sich mit seiner neuen Schrotflinte das Auge ausgeschossen (siehe auch http://www.valvesoftware.com/hocopus).
3. Haben zu viel Zeit für unsere .plan-Dateien gebraucht.
2. Fast alles ist fertig – es fehlt uns nur noch der Level, der in Bill Gates' Haus spielt.

Aber der Hauptgrund, warum sich Half-Life verschiebt, ist:

1. Wir müssen noch die obligatorischen satanischen Anspielungen einbauen.



Faszinierend: die farbigen Reflexionen auf der Wasseroberfläche.



Transparenzeffekte erzeugen die Illusion von Glasscheiben.

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Eigentlich bin ich ja der festen Überzeugung, daß der durchschnittliche User sehr wohl zwischen Wirklichkeit und virtueller Welt unterscheiden kann. Gelegentliche Kontakte zu „Trekkies", die mir in klingonischer Uniform begegnen und mir stolz vom ersten Wörterbuch „Klingonisch – Deutsch" erzählen, fördern bei mir zwar eine gesteigerte Aktivität der Synapsen, aber sie bringen mein Weltbild nicht ins Wanken. Als ich erfuhr, daß es eine „Warcraft Liga" gibt, deren Mitglieder sich selbst als „Humans" oder „Orks" bezeichnen, hielt ich meine Meinung (wenn auch schon etwas mühsamer) weiterhin aufrecht. Auch an den Rummel um „Star Wars" habe ich mich gewöhnt. Sie wollen doch nur ein paar Stunden der Realität entfliehen – aber der Unterscheidungsmodus wurde noch nicht überschrieben. Und dann kam Lara und erschütterte mein Weltbild nachhaltig. Vorpupertäre Schwärmereien für eine gut gebaute Frau mögen ja noch durchgehen – auch wenn es mir für eine „Digi-Tussi" doch etwas übertrieben erscheint. Als wir ein Foto einer Lara-Statue veröffentlichten und daraufhin unnatürlich viele Anfragen nach deren Käuflichkeit eintrafen, kamen erste Zweifel, ob denn meine Meinung nicht eine überholte wäre. Aber den endgültigen Tiefpunkt meines diesbezüglichen Optimismus' leitete eine vielbeachtete Anzeige ein, die ein Lara-Duschgel an den Mann bringen wollte. Wozu? Warum? Duschen mit Lara? Oder sind deren Fans so weit, daß sie eine kalte Dusche benötigen? Ich steig' da nicht mehr durch. Ich bitte um Aufklärung!

Rainer Rosshirt

MARKTWIRTSCHAFT

Sehr geehrter Hr. Rosshirt, leider muß ich (31 Jahre alt, Vielspieler/Action) feststellen, daß immer mehr Spiele für den deutschen Markt entschärft werden, da die Vertriebsfirmen sonst mit Indizierung rechnen müssen. Da diese Form der Selbstverstümmelung – Entschuldigung, „Lokalisierung" – für mich mit Zensur gleichzusetzen ist, ziehe ich Konsequenzen. Ich werde in Zukunft meine Software aus Ländern beziehen, die diese Spielart der Zensur nicht unterstützen (Es lebe der internationale Versandhandel!). Mit Hilfe einer Kreditkarte und des Internets bekommt man heute ja fast alles von fast überall (Gilt leider nicht für Minderjährige, sorry!). Dies bedeutet aber auch, daß ich mein Geld im Ausland ausgebe. Etwa 1.500 Mark, die ich pro Jahr für Software ausgebe, landen nicht in deutschen Kassen und damit auch nicht (über diverse Steuern) in den Taschen unserer Politiker. Außerdem habe ich festgestellt, daß importierte Spiele (trotz Versandkosten) nicht unbedingt viel teurer sind als in Deutschland gekaufte Spiele. Was würde nun passieren, wenn mehr Spieler so reagierten wie ich? Die Bundesrepublik ist einer der größten Märkte für Spiele-Software weltweit! Was, wenn dies nicht so bleiben würde? Der Druck auf die Politik könnte schneller ansteigen, als man für möglich halten würde... Das Prinzip nennt sich „Abstimmung mit den Füßen". Wo es mir nicht gefällt, da kaufe ich nicht mehr ein, und der Ladenbesitzer kann an mir nicht mehr verdienen. So, das mußte einfach raus....
Mit freundlichen Grüßen:

Ullrich Duckstein

Ich denke nicht, daß sich die BPjS überlegt hat, welche langfristigen Folgen die neue Art der Indizierung haben kann. Ich kann mir gut vorstellen, daß viele Firmen davon abgeschreckt werden, viel Geld für eine eingedeutschte Version zu investieren, die vielleicht ja dennoch nicht die Hürde der Indizierung überwindet. Ich kann mir auch sehr gut vorstellen, daß inzwischen viele so wie Sie denken und dem deutschen Fiskus die eine oder andere Mark vorenthalten bleibt. Ob das nun ein Trend wird, muß sich aber noch zeigen. Das hängt auch davon ab, wie stark sich nun die BPjS engagieren wird. Sollte sie wirklich von ihren neuen Möglichkeiten allzu regen Gebrauch machen, kann ich mir gut vorstellen, daß viele User Ihrem Beispiel folgen werden.

LESERBRIEFE

Wie der Handel darauf reagieren wird, wird sich dann zeigen. Ich habe nur beobachtet, daß es inzwischen doch recht viele Händler gibt, die auch von vielen Spielen die „Originalversion" vorrätig haben oder in braunen Papiertüten indiziertes Gut an Erwachsene verkaufen. Sollte sich hier für den kleinen Händler eine Marktlücke auftun, welche von den großen Ketten nicht bedient werden kann?

GEWALT

Auf den Leserbrief von Bernd Schimaneck in PC Games 11/97 schrieben Sie: „[..] er stellte weiterhin fest, daß erst erfolgreiche Nachahmung aggressiver Handlungen weiteres aggressives Verhalten verstärkt. [..] Also wären in diesem Falle aggressive Spiele höchstens der Auslöser – nicht die Ursache. [..]" Das ist aber doch kein Argument gegen die Behauptung, daß durch Gewaltdarstellungen gewalttätiges Verhalten erzeugt wird. Angenommen, so ein von Gewaltdarstellungen zu einer Gewalttat angeregter Jugendlicher hat damit Erfolg? Dann wird das Verhalten verstärkt, und damit hat die Gewaltdarstellung seine Gewalttaten erzeugt und ist indirekte Ursache aller folgenden Gewalttaten, da sie die erste Gewalttat erzeugt, diese die nächste etc. Jetzt stellt sich nur die Frage, wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, daß er mit seiner ersten Gewalttat Erfolg hat? Größer oder kleiner als 50%? Ich gehe davon aus, daß Jugendliche Gewalt eher als Argument sehen, als einer rhetorisch und logisch perfekten Argumentation zu folgen. Dafür gibt es meiner Meinung nach folgende Gründe:

1) Die Lösungen für Konfliktsituationen, die in Filmen und Serien gezeigt werden, bestehen mehrheitlich aus gewalttätigen bzw. aggressivem Handeln.
2) Talkshows, in denen eigentlich ein Problem durchdiskutiert werden sollte, bestehen mehrheitlich aus Polemik oder Sex oder anderer Nabelschau.
3) Politische Debatten von Volksvertretern sind mehrheitlich polemische PR-Aktionen, die auch weniger zur Diskussion als zur Verhärtung bereits bestehender Fronten dienen.
4) Nachrichtensendungen zeigen mehrheitlich Katastrophen, Unfälle, Kriege etc. (natürlich aus gutem Grund – für wen ist es interessant, wenn es anderen gutgeht).

Daraus folgt: Das Fernsehen vermittelt alles andere als Diskussionskultur. Weiterhin: große Klassen, gedrängte Stundenpläne, übervolle Kindergärten, Doppelverdiener als Eltern, zunehmende nachbarliche Kälte, ungenügend viele Spielplätze etc. sorgen dafür, daß auch außerhalb des Fernsehens, also im tatsächlichen Leben, den Kindern keine andere Lösung für einen Konflikt beigebracht werden kann bzw. sie sich selber aneignen können.

Alexander Hörnlein

Sehr schön! Ihre Ausführungen sind zweifellos richtig. Allerdings will in mir die Erkenntnis nicht reifen, was dies mit Computerspielen zu tun haben soll. Wie Sie schon so richtig erkannt haben, ist Gewalt ein Problem der Gesellschaft. Aber ist es wirklich ein Problem? Ich denke, daß es zu keiner Zeit anders war. Auch in der Ära vor TV, Video und Computer gab es Gewalt (und zwar reichlich, wie ein

Blick in ein Geschichtsbuch bestätigt. Haben Sie schon einmal Shakespeare gelesen? Grausam!). Das einzige, was sich wirklich geändert hat, sind die Möglichkeiten der Nachrichtenübermittlung. Auch früher gab es schon Ausschreitungen (und ich wage mal zu behaupten, daß es auch nicht weniger waren als heute), und die Leute hörten gern davon (erzeugt den angenehmen Gruseleffekt). Der einzige Unterschied zu heute ist meines Erachtens, daß man Nachrichten über Zeitung, TV etc. viel effektiver verbreiten kann. Natürlich geschehen heute mehr Verbrechen als vor 100 Jahren. Aber kann das nicht auch daran liegen, daß die Weltbevölkerung im gleichen Maße gewachsen ist? Trotz der von Ihnen angesprochenen Mißstände bin ich der Meinung, daß zu keiner Zeit das Leben angenehmer war als heute und die Möglichkeit, ein hohes Alter zu erreichen, höher war.

SÜCHTIG

Hallo Rainer!
Und wieder habe ich einige Fragen an Dich (ich darf Sie doch duzen, oder?), und das übermäßige Geschleime laß' ich diesmal weg und komme gleich auf den Punkt.
1. Wie ich in einer sehr informativen Fernsehsendung erfahren habe, soll nun auch das Internet süchtig machen und jeder zehnte davon betroffen sein. Einige dieser „Internet-Junkies" haben keine Arbeit und surfen den ganzen Tag lang nur. Als ich dies vernommen hatte, dachte ich nur daran, was man dagegen unternehmen könnte. Ist dies eine größere Gefahr als die Arbeitslosigkeit? Und die Anzahl der Internet-User steigt rapide nach oben. Merkt man es eigentlich selber, wenn man betroffen ist, und wo kann man sich helfen lassen?
2. Spätestens seit „Creatures" weiß man, daß künstliches Leben im Computer existieren kann – wenn auch in seiner primitivsten Form. Aber wie ist es mit intelligentem Leben im Computer? Aus einer Zeitschrift habe ich erfahren, daß wir soweit sind, eine KI zu erschaffen, die eigene Entscheidungen treffen kann und selbständig Probleme löst. Kann man daran glauben, oder ist dies nur ein Mythos? Ich bin schon sehr gespannt auf Galapagos und was diese neue Ära für uns bringen wird. So, das waren alle Fragen, die mir noch Sorgen machen (aber ich glaube, Dir machen sie noch mehr Sorgen).
Mit freundlichem Gruß:
Jascha Atepow


Der Beginn einer neuer Software-Generation. Creatures spielte als erstes Produkt mit „Künstlicher Intelligenz".

1. Ach, wie ich sie liebe, diesen modernen Massenmedien! Mir drängt sich allerdings die Frage auf, wie es sich ein Arbeitsloser leisten kann, den ganzen Tag nur zu surfen – aber das nur nebenbei. Klar macht das Internet süchtig. Genau wie alle anderen Sachen, die Spaß machen. Internet macht süchtig, Computer machen süchtig. Schokolade, Autos machen süchtig. Von Dingen, die den Bereich des Sexuellen oder den der illegalen Substanzen berühren, will ich gar nicht reden. War es Kneipp oder Paracelsus, der da so richtig sagte: „Die Dosis macht das Gift".
2. Ich will ja hier nix schlecht machen, aber das Wesen in „Galapagos" hat ungefähr so viel mit künstlichem Leben zu tun wie die niedlichen, kleinen Biester aus „Lemmings". Klar wird es in absehbarer Zeit Programme geben, die selbständig Probleme lösen. Jedoch hat das mit künstlichem Leben so viel zu tun wie ich mit großer Literatur. Du mußt ein glücklicher Mensch sein, wenn das alle Fragen waren, die Dir Sorgen machen.

RECHTLICHES

Hallo Herr Rosshirt,
im Leserbrief „Sprachschwierigkeiten" aus der PC Games 11/97 antworten Sie: „...man sollte zu demokratischen Mitteln greifen, wenn einem etwas nicht gefällt." Ist es demokratisch, wenn sich eine einzelne Person über ein Spiel beschwert und es nach kürzester Zeit (binnen 24 Stunden nach dem neuen Multi-Media-Gesetz) indiziert wird? Ich habe in der Schule gelernt, daß in einer Demokratie das allgemeine, freie und geheime Wahlrecht gesichert ist. Finden denn zu einer bevorstehenden Indizierung Wahlen statt? Jene Menschen, die täglich mit solcher Software konfrontiert werden (z. B. auch die Redakteure der PC Games), werden in die Überlegungen der BPjS überhaupt nicht mit einbezogen! Ist das Demokratie?
Mit freundlichen Grüßen:
Martin Landgraf

Ich muß Ihnen leider mitteilen, daß Sie offensichtlich in der Schule nicht richtig aufgepaßt haben. Demokratie bedeutet nicht, daß über jede einzelne Entscheidung abgestimmt wird. Der Polizist, der mir einen kostenpflichtigen Liebesbrief an den Scheibenwischer heftet, muß ja auch nicht die Anwohner fragen, ob mein PKW in diesem Halteverbot wirklich gestört hat (sehr zu meinem Ärger). Faktisch ist es unmöglich, immer das Volk entscheiden zu lassen. Demokratie bedeutet, daß man sich seine Vertreter aussucht, die wiederum über derartiges entscheiden. Der böse Onkel von nebenan ist es auch nicht, der die Räume der BPjS mit Indizierungsanträgen tapeziert, sondern in der Regel Jugendämter oder kirchliche Institutionen. Auch entscheidet die BPjS nicht aus Jux und Tollerei, sondern hat genaue Richtlinien und begründet auch ihre Entscheidungen.

NEINTIFEIF

Hi Rainer, du vielgelobter Briefebeantworter!
Warum müssen (fast) alle neueren Spiele unter Windows 95 laufen? „Früher" (sofern das beim PC überhaupt defi-


Freud oder Leid? Windows 95 spaltet immer noch die Gemüter.

nierbar ist) waren alle Spiele für DOS oder liefen auch wahlweise unter diesem Betriebssystem (z. B. NHL 97). Aber heutzutage sind (wie gesagt, fast) alle Spiele für Windows 95 programmiert (siehe Eure Cover-CD-ROM 11/97). Bei mir (und bestimmt auch bei anderen) weisen Spiele unter Win95 eine VIEL schlechtere Performance (Shiny-Test 5 bis 10 Punkte; NHL 97 sehr ruckelig) auf als DOS-Spiele. Ich weiß ja, daß Programmierer von Natur aus faule Menschen sind, ich bin ja selber einer, und ich weiß auch, daß es viel einfacher ist, für DirectX oder 3Dfx oder sowas zu programmieren als für jede Grafikkarte eine einzelne Routine, aber trotzdem könnten sich doch die Firmen mehr ins Zeug legen und Win95 auch unter DOS herausbringen! Das würde bestimmt den einen oder anderen noch zum Kauf animieren!
In der Hoffnung verweilend, daß mein Leserbrief abgedruckt wird:

Jörn Tschersich

Es ist nun wirklich nicht so, daß ich Dich nicht verstehe – aber ich kann es wirklich nicht mehr hören! Angefangen hat alles vor einigen Jahren mit „Wing Commander". Die Mehrheit der User beschwerte sich bitterlich, weil das Game nicht auf ihrem 286er laufen wollte und auch keine Unterstützung des internen Lautsprechers mehr bot, sondern boshaft auf einer Soundkarte bestand. Inzwischen wird viel auf Win95 und die steigenden Hardwareanforderungen geschimpft. Daß aber die Hardware immer billiger wird (für weniger als 2.000,- DM kann man sich heute einen Computer kaufen, der noch vor fünf Jahren die Zierde eines Rechenzentrums gewesen wäre) und auch die Spiele eine Qualität erreicht haben, die vor fünf Jahren noch ein Thema für Sience Fiction-Filme gewesen wäre, wird stillschweigend hingenommen. Es ist doch auch so, daß erst Windows 95 einen Computer so leicht bedienbar gemacht hat, daß er inzwischen auch von Leuten genutzt wird, die früher einen großen Bogen um dieses Teufelswerk gemacht hätten, was wieder ein gewaltig gestiegenes Marktpotential und somit sinkende Preise zur Folge hat. Ich finde es sehr angenehm, daß ich mich nicht mehr um die Einrichtung von Speicher, Sound- und Grafikkarten kümmern muß, sondern dies inzwischen alles Win95 überlassen kann. Die „gute, alte DOS-Zeit" habe ich vor allem als ständigen Kampf mit EMS, XMS, Bootmenüs mit etlichen Configs, Autoexecs und ähnlichen Ärgernissen in Erinnerung. Warum sollte ich dem eine Träne nachweinen?

HERZSTÜCK

Hallo Rainer!
Nun muß ich mich mal zu Wort melden, aber nicht auf Aufforderung, sondern weil ich hoffe, daß Du mir helfen kannst. Als begeisterte PC Games-Leserin freue ich mich natürlich immer, die neuesten Demos ausprobieren zu können. Da kann man sich einiges an Geld sparen, wenn man sieht, wie ein Spiel so läuft. Nur, seit einiger Zeit (naja – ich geb' zu, es war schon immer problematisch) will mein liebster Cyrix die besten Demos nicht starten, was natürlich &%$§ – ärgerlich ist, mal ganz zu schweigen von den Abstürzen, die ich schon durchgemacht habe (Du oder Dein Rechner? Dumme Frage von RR). Und da der Cyrix schon immer verrufen war (ich wurde dazu gezwungen! Ehrlich!!), möchte ich das Biest nun ersetzen. Nun die Frage: Kann ich da selbst rumbasteln, oder ist das weniger zu empfehlen (Gefahrenzone??). Prozessortausch habe ich noch nie gemacht, aber irgendwonn muß man ja mal damit anfangen, oder? Frage zwei: Welcher Prozessor (bezahlbar) ist denn empfehlenswert? Mein Motherboard ist für Pentiums mit MMX-Technologie ausgerüstet. Nun ja, das war so ziemlich alles. Mach weiter so:

Stefanie Weber

Welcher finstre Butzemann zwingt denn arme, kleine Frauen dazu, einen Cyrix zu kaufen? Aber gut – ich werde nicht länger darauf herumreiten. Der Austausch eines Prozessors ist nicht sonderlich schwierig und sollte auch mit einigermaßen geschickten Fingern (ich habe es auch geschafft!) zu vollbringen sein. Wer hat Dich denn dazu gezwungen? Wichtig ist nur, daß das Zuckerstück richtig herum auf seinem Sockel thront und ihm nicht eines seiner zarten, kleinen Beinchen gebrochen wird. Aber das bekommst Du hin. Etwas eklig wird es noch, die richtige Jumperstellung auf dem Board zu finden, weil man dazu ins Handbuch gucken muß – auch da sehe ich bei Dir keine Probleme. Nun sag schon... wer war es? Wenn Du Geld sparen willst, aber dennoch einen leistungsfähigen Prozessor haben willst, würde ich Dir einen „AMD K6" (200MHZ) empfehlen. Der sollte für DM 400, -450,- zu haben sein und entspricht einem Pentium 200MMX. Probleme macht er keine. Probleme kann höchstens der machen, der Dich zu einem Cyrix gezwungen hat – aber mir wurde ja nicht mitgeteilt, wer das war. Ich schmolle.

3D UND WEH

Hallo Rainer!
Bitte versteh mich nicht falsch: Ich möchte den Programmierern von 3D-Spielen nicht pauschal Inkompetenz oder Bequemlichkeit unterstellen. Ich bin aber der Meinung, daß die Verbreitung von 3D-Karten die Arbeit der Programmierer dahingehend vereinfachen kann, daß sie nicht so sehr darauf achten müssen, ob das selbe Ergebnis nicht auch auf einem Rechner ohne 3D-Karte erreicht werden kann. Mich würde interessieren, was Du und andere Leser darüber denken.
Bis dann:
unleserliche Unterschrift ohne Absender

Ich wage es mal anzuzweifeln, daß die Ergebnisse einer 3D-Karte so ohne weiteres auch ohne erreicht werden können. Wir stehen hier am Anfang eines Trends und können das Ergebnis nur ansatzweise erahnen. Ich halte diese Diskussion für verfrüht. Es wird sich erst noch herausstellen, was diese neue Technologie wirklich zu leisten im stande ist. Was zur Zeit auf dem Markt ist, sind nur die ersten, zarten Ansätze. Die könnten vielleicht auch ohne 3Dfx zu machen sein.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty
Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis
Bildredaktion: Richard Schöller
Textkorrektur: Margit Koch
Redaktion Deutschland: Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harold Wagner, Florian Stangl
Redaktion USA: Markus Krichel, Longmont, Colorado
Redaktionsassistenz: Michael Erlwein, Jürgen Melzer
Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Hans Strobel
Titelgestaltung: Simon Schmid
Titel: © Eidos Interactive, Core Design
Werbeleiterin: Stefanie Geltenpoth
Produktionsleiter: Michael Schrout
Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf
Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Abonnement: PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:
Gisela Barsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)

Verkaufte Auflage II. Quartal 1997 228.880 Exemplare

Hotlines

● **Acclaim**	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag
● **Activision**	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Art Department**	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Ascaron**	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
● **Attic**	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
● **Blue Byte**	02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{30}
● **BMG Interactive**	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
● **Bomico**	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Cryo**	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Capstone**	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}
● **Disney Interactive**	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
● **EF Multimedia**	0 52 41-97 19 19	Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
● **Egmont Interactive**	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
● **Eidos Interactive**	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
● **Electronic Arts**	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
● **Funsoft**	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Greenwood Entert.**	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Ikarion Software**	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Infogrames**	02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Konami**	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
● **Magic Bytes**	0 52 41-97 19 99	Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
● **Max Design**	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **MicroProse**	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
● **Mindscape**	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Navigo**	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
● **NEO**	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
● **Nintendo**	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
● **Philips Media**	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
● **Psygnosis**	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
● **Ravensburger Interact.**	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
● **Sega**	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
● **Sierra Coktel Vision**	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
● **Software 2000**	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
● **Starbyte Software**	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}
● **Ubi Soft**	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
● **Viacom New Media**	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
● **Virgin**	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}
● **Warner Interactive**	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

RANKING

PC Games empfiehlt

Prominente Testmuster, aber kaum Referenz-Qualität: Lediglich das 3D-Actionspiel Jedi Knight von LucasArts wurde in diesem Monat aufgrund der herausragenden Grafik und dem mustergültigen Level-Design für würdig erachtet, im Olymp der derzeit besten PC-Spiele vertreten zu sein.

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95

Rollenspiel

Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	Empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	Novalogic	5/97

Panzer

Armored Fist	Novalogic	1/95

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accalade	

Eishockey

NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Ble'ifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Timeshock	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

3D-Action

Jedi Knight	LucasArts	12/97
MDK	Shiny	4/97
System Shock	Origin	11/94
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Panzer Dragoon	Sega	2/97

Action/Sportspiele

Adidas Power Soccer	Psygnosis	Fußball-Simulation	3. Quartal 97
Battletech: MechCommander	Broderbund	Action	3. Quartal 97
BeastWars	Hasbro Interactive	Action	Oktober 97
Croc	EA/Fox	Jump&Run	Dezember 97
Daikatana	Ionstorm	3D-Action	1. Quartal 98
Dark Hermetic Order	Midway/Atari	Shoot 'em Up	4. Quartal 97
Dark Vengeance	Reality Bytes	Action-Adventure	4. Quartal 97
DeathtrapDungeon	Eidos Interactive	Action-Adventure	Oktober 97
Descent 3	Parallax Software	3D-Action	1. Quartal 98
Earthsiege 3	Sierra	Action	November 97
FIFA 98: Die WM Qualifikation	EASports	Fußball-Simulation	November 97
Fighting Force	Eidos Interactive	Beat 'em Up	Oktober 97
Forsaken	Probe	3D-Action	Januar 98
Game, Net & Match	Blue Byte	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
H.E.D.Z.	Hasbro Interactive	Action	Oktober 97
Half-Life	Sierra	3D-Action	November 97
MageSlayer	Raven Software	Action	Oktober 97
MechWarrior 3	MicroProse	Action	November 97
NBA Action	Sega	Basketball-Simulation	Januar 98
NBA Live 98	EASports	Basketball-Simulation	4. Quartal 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Eishockey-Simulation	Oktober 97
Nuclear Strike	ElectronicArts	Action	November 97
Pandemonium2	Crystal Dynamics	Jump & Run	1. Quartal 98
Panzer Dragoon 2	Sega	Action	Januar 98
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Tennis-Simulation	3. Quartal 97
Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run	3. Quartal 97
Sega Touring Car	Sega	Rennspiel	Februar 98
Snow Racers '98	Ocean	Sport-Action	1. Quartal 98
SWAT 2	Sierra	Action	Oktober 97
ThePrey	3D Realms	Action	3. Quartal 97
Tomb Raider 2	CORE Design	3D-Action	November 97
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	1. Quartal 98
Unreal	Epic MegaGames	3D-Action	Oktober 97
Wing Commander Prophecy	Origin	Action	Dezember 97
Xenophage	3D Realms	Action	3. Quartal 97

Adventure/Rollenspiel

AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	Oktober 97
Battlespire	Bethesda Softworks	Rollenspiel	1. Quartal 98
Birthright 2	Sierra	Rollenspiel	Dezember 97
Black Dahlia	Mindscape	Adventure	November 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	November 97
Buccaneer	Mindscape	Adventure	Oktober 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	LucasArts	Adventure	3. Quartal 97
Dark Earth	Kalisto	Adventure	3. Quartal 97
Der vergessene Gott	Inscape	Adventure	Oktober 97
Dogday	Impact	Adventure	Dezember 97
Floyd	Adventure Soft	Adventure	Oktober 97
G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	November 97
Hexplore	Infogrames	Rollenspiel	1. Quartal 98
Joe Blow	Telstar	Adventure	November 97
LMK	Attic	Rollenspiel	1. Quartal 98
Monkey Hero	Blam!	Action-Adventure	1. Quartal 98
Monty Python 3: Meaning of Live	7th Level	Adventure	November 97
Pilgrim	Infogrames	Adventure	November 97
Poison Pawn	Access	Adventure	1. Quartal 98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	4. Quartal 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal 1998
Riven	Broderbund	Adventure	Oktober 97
Riverworld	Cryo	Adventure	3. Quartal 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 98
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97
The Gatherer	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal 98
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	1. Quartal 98
Time Quest	Telstar	Adventure	Januar 98
Titanic	Philips/GTE	Adventure	November 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Dezember 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 97
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	November 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	1. Quartal 98

Game It! präsentiert GAME HITS

Der Spiele-Jahrgang 1997 ist noch lange nicht zu Ende - auch nicht nach Jedi Knight, Tomb Raider 2 und Floyd: Mit Anno 1602, Wing Commander Prophecy, NBA Live 98, FIFA Soccer 98, Monkey Island 3 und Blade Runner ist für die Monate November und Dezember noch mindestens ein halbes Dutzend absoluter Top-Titel angekündigt. Welche Spiele darüber hinaus für das Jahr 1998 geplant sind, verrät Ihnen unsere allmonatlich aktualisierte Release-Liste.

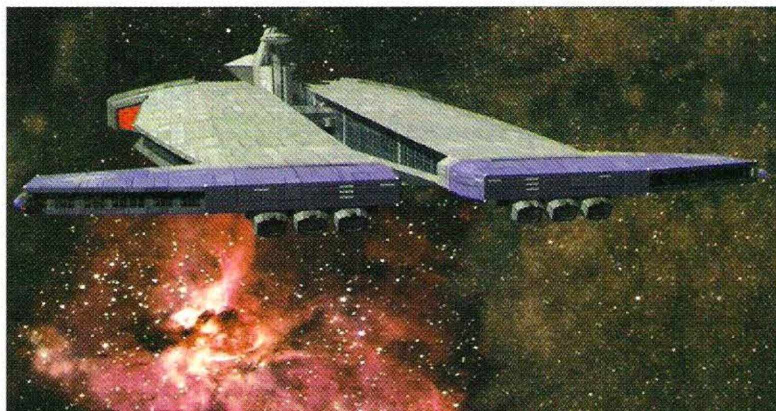
Simulationen/Rennspiele

AH-64D Longbow II	Jane's	Hubschraubersimulation	November 97
Amok	GT Interactive/Terrotools	Simulation	3. Quartal 97
Andretti Racing	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 97
Armored Fist 2.0	EA/Novalogic	Simulation	November 97
CART – Precision Racing	Microsoft	Rennspiel	Dezember 97
Daytona USA Deluxe Edition	Sega	Rennspiel	Oktober 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	4. Quartal 97
European Air War	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	Dezember 97
F-22 Raptor	Novalogic	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
F-22 Total War	Ocean	Flugsimulation	1. Quartal 98
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Fighters Anthology	EA	Simulation	Oktober 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Oktober 97
Flying Nightmares	Eidos Interactive	Simulation	Oktober 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
I-War	Ocean	Space Simulation	November 97
Jetfighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
OffroadRacing	Sierra	Rennspiel	Oktober 97
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel	Januar 98
Power F1 Version 2.0	Eidos Interactive	Rennspiel	November 97
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Oktober 97
Sabre Ace: Konflikt über Korea	Eagle Software	Kampfflugzeug-Simulation	Oktober 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	4. Quartal 97
SODA Offroad Racing	Sierra/Papyrus	Rennspiel	4. Quartal 97
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	November 97
Spec Ops - U.S. Army Rangers	Zombie	Militärsimulation	1. Quartal 98
Speedboat Attack	Telstar	Jetboot Rennen	November 97
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	3. Quartal 97
TeamApache	Eidos Interactive	Kampfhubschrauber-Sim.	3.Quartal 97
Test Drive 4	EA/Accolade	Rennspiel	Dezember 97
TFX3: F22	Ocean	Kampfflugzeug-Simulation	November 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	3. Quartal 97
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	November 97

Strategie/Wirtschaft

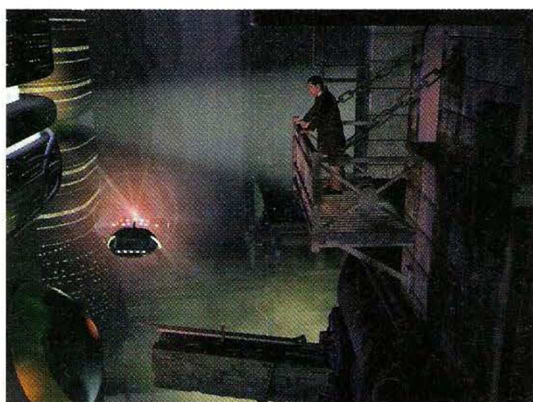
Al Capone	Magic Bytes	Aufbau-Strategiespiel	3. Quartal 97
Anno 1602	Sunflowers/MAX Design	Wirtschaftssimulation	November 97
Citizens	Cranberry Source	Stragegie (Echtzeit)	4. Quartal 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 97
Close Combat 2: Die Brücke von Arnheim	Microsoft	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Cyberstorm 2	Sierra	Strategie (rundenbasiert)	Oktober 97
Dark Omen	Mindscape	Strategie (Echtzeit)	November 97
Demonworld	Ikarion	Strategie (rundenbasiert)	Oktober 97
Dominion	ION Storm	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Guardians: Agents of Justice	MicroProse	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Hattrick! Wins	Ikarion	Wirtschaftssimulation	Dezember 97
Herrscher der Meere	Attic	Strategie (Echtzeit)	November 97
KKND Extreme	Electronic Arts	Strategie	November 97
Lords of Magic	Sierra	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Mayday	Media Publishing	Strategie (Echtzeit)	Oktober 97
Mech Commander	MicroProse	Strategie	3. Quartal 97
Monopoly Star Wars Edition	Hasbro Interactive	Brettspiel-Umsetzung	Oktober 97
Myth	Bungie Software	Strategie (Echtzeit)	November 97
Panzer General 3D	SSI	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Pax Imperia: Eminent Domain	THQ	Strategie (rundenbasiert)	November 97
Perry Rhodan	Fantasy Prod.	Strategie	November 97
Plague	Eidos Interactive	Strategie (Echtzeit)	März 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
RisingLands	Microids	Strategie (Echtzeit)	November 97
Seven Kingdoms	Interactive Magic	Strategie (Echtzeit)	November 97
Sid Meyers Gettysburg	Origin	Strategie	Oktober 97
Siege	Konami	Strategie (Echtzeit)	4. Quartal 97
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	Dezember 97
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Steel Panthers 3	Mindscape	Strategie	November 97
Tanktics	DMA Design	Strategie (Echtzeit)	November 97
The Final Liberation	Mindscape	Strategie	Dezember 97
Virus	Telstar	Strategie	November 97
Warwind 2	SSI	Strategie (Echtzeit)	Dezember 97
Worms 2	Team 17	Strategie (Echtzeit)	November 97

COMING UP!



WING COMMANDER PROPHECY

Der erste Wing Commander ohne Chris Roberts-Beteiligung – kann das gutgehen? Folge 5 der legendären Serie verläßt sich erneut auf eine Highend-3D-Engine (erstmals mit 3Dfx-Unterstützung), Hollywood-reife Zwischensequenzen und ein Flair, wie es nur auf der TCS Midway herrschen kann. PC Games analysiert, welche Änderungen es gegenüber Wing Commander 4 gegeben hat und wie Prophecy im Vergleich zu I-War abschneidet.



BLADE RUNNER

Der Harrison Ford-Streifen ist Kult, und wenn man sich die bisherigen Megaseller aus dem Hause Westwood Studios anschaut, könnte mit dem Spiel zum Film das gleiche passieren. Das Action-Adventure setzt auf Atmosphäre, beinahe unerträgliche Spannung, perfekte Optik und abwechslungsreiche Einsätze. Was von dieser Umsetzung zu halten ist, lesen Sie in einem großangelegten Review.

FIFA SOCCER 98 + NBA LIVE 98

Die deutsche Nationalmannschaft ist bei der WM '98 in Frankreich dabei. Und was ist mit Ihnen? Die neue Fußballsimulation von EA Sports zeichnet den Weg zur Weltmeisterschaft nach und trägt daher den Untertitel „Die WM-Qualifikation". Ob FIFA Soccer 98 und das ebenfalls testreife NBA Live 98 ähnliche Maßstäbe in Sachen Grafik und Spielbarkeit setzen wie NHL 98, steht in den beiden umfangreichen Tests in der kommenden Ausgabe.







DIABLO: HELLFIRE

Das müßte doch mit dem Teufel zugehen, wenn die Diablo-Mission-Disk Hellfire nicht noch rechtzeitig bis zum Redaktionsschluß der PC Games 1/98 eintrifft: Blizzard verspricht neue Monster, neue Zaubersprüche und neue Herausforderungen. Die Redaktions-Krieger, -Zauberer und –Jägerinnen sind jedenfalls bereit, die Frage „Lohnt sich der Hellfire-Kauf?" zu beantworten.



MONKEY ISLAND 3

Nach Baphomets Fluch 2 und Floyd wartet die Nation auf das letzte „große" Adventure dieses Jahres: Monkey Island 3. Begleiten Sie Guybrush Threepwood bei seinen urkomischen Abenteuern in der Karibik, wo es ein Wiedersehen mit guten alten Bekannten der Serie gibt. Unter anderem sind Geisterpirat LeChuck und Gouverneurin Elaine mit von der Partie. Grafik, Animationen, Puzzle-Qualität und -Dichte stehen im Mittelpunkt unseres Tests.

TIPS & TRICKS

Die Komplettlösungen zum Alarmstufe Rot-„Vergeltungsschlag" und Dark Reign werden mit dem jeweils zweiten Teil abgeschlossen. Darüber hinaus lösen wir die ersten 25 Missionen von Total Annihilation, geben Tips zum Space-Adventure Floyd und begleiten angehende Jedi-Ritter durch die Levels des aktuellen LucasArts-3D-Actionspiels.

Die PC Games Ausgabe 1/98 erscheint am 3. Dezember 1997